CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

64

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

juillet - août 91

FIGURINES
Comment bien les peindre

CIVILISATIONS
... et débarquèrent les conquistadores !

Dossier
FRONT RUSSE
2e volet

DC Heroes
les nouveaux super-héros

Warhammer
Portrait de famille



210 FB- 8 FS- $ can 5,5

3615 CASUS

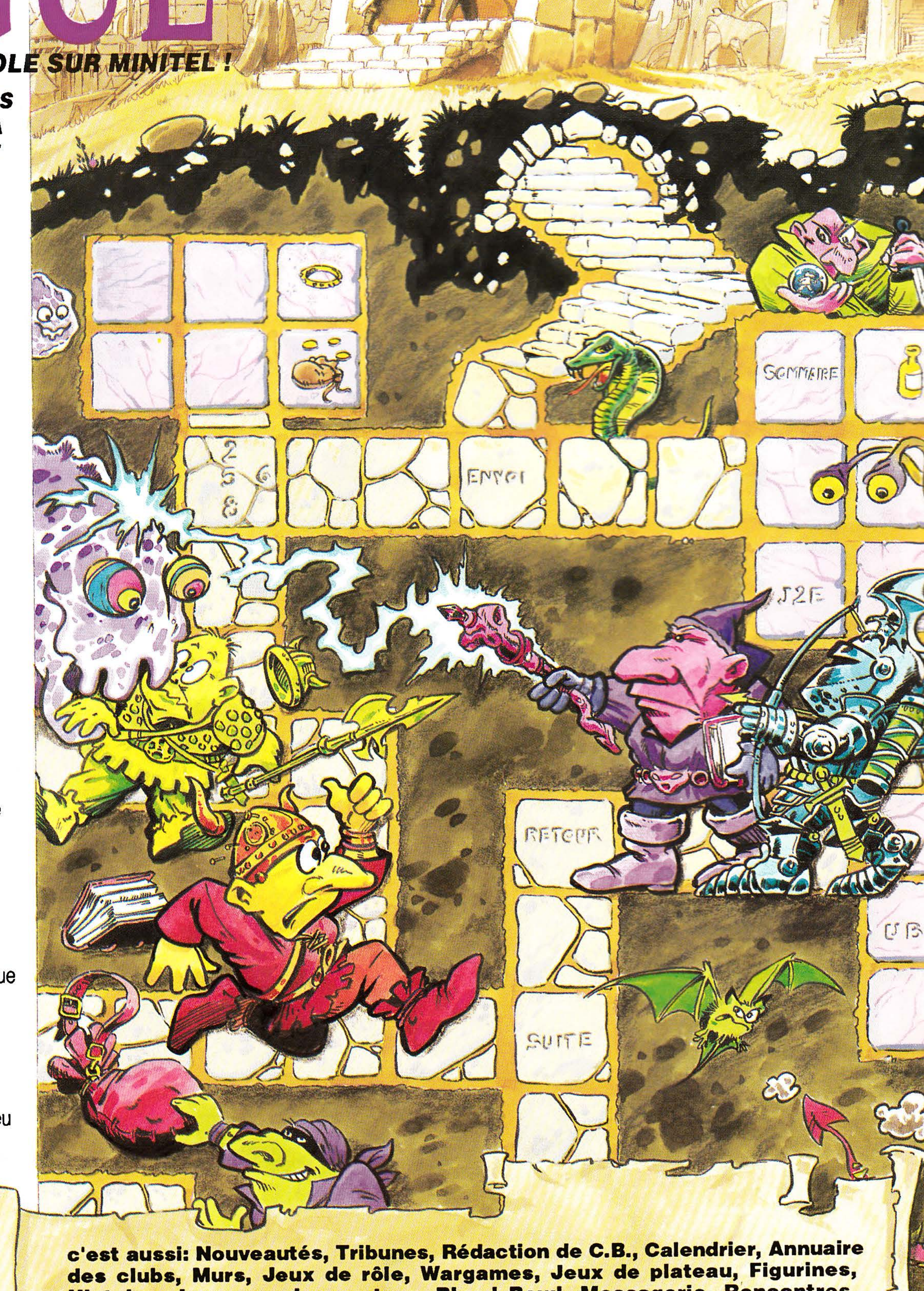
JOUEZ A

ROGUE

LE MEILLEUR JEU DE ROLE SUR MINITEL !

EXPLOREZ LES SOUTERRAINS DE LAELITH, ET PARTEZ A LA RECHERCHE DE L'AMULETTE DE GAELNOR...
COULOIRS, MONSTRES, TRESORS, TRACTATIONS, OBJETS MAGIQUES VOUS ATTENDENT DANS LE CLOAQUE...

1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9: se déplacer
5: rester sur place, se reposer
<: descendre à l'étage inférieur
>: monter d'un étage
/ : identifier un monstre
?: décrire une touche
A: acheter un objet
B: boire une potion
C: chercher, fouiller
D: déposer un objet
E: enlever un objet, une armure
F: frapper un autre joueur
G: graver des phrases sur un mur
H: hurler quelque chose
I: inscrire un sort dans votre livre
J: jeter un objet, tirer une flèche
L: lire quelque chose
M: mettre un bracelet, une armure
N: nommer un objet inconnu
O: prendre un objet
P: passer sur un objet sans le prendre
Q: quitter, sauvegarder le jeu
R: se restaurer, manger
S: saisir un objet dans un sac
U: utiliser une arme
V: vendre un objet
X: parler à un autre joueur
Z: zapper, utiliser une baguette magique
GUIDE: description des commandes
SOMMAIRE: inventorier votre sac
RETOUR: faire demi-tour
-: récapituler les objets connus
:: décrire dans une direction
!: laisser un message au meneur de jeu
ENVOI: répéter le dernier ordre



3615 CASUS...

c'est aussi: Nouveautés, Tribunes, Rédaction de C.B., Calendrier, Annuaire des clubs, Murs, Jeux de rôle, Wargames, Jeux de plateau, Figurines, Histoire, Jeux grandeur nature, Blood Bowl, Messagerie, Rencontres, Boîtes aux lettres, Petites annonces, Quizz, Concours...

BELLISSIMO

SuperGang, c'est ça.

357 magnum à flèches, une arme de professionnel, précise, silencieuse, sans recul.

Votre gang. métal injecté, garanti un siècle. On peut vous l'exterminer en cinq minutes

Le tueur. Plus deux au dés en cas de duel. Vous pouvez l'envoyer seul sur les coups pourris.

Le trafiquant. Du vieux pneu jusqu'aux diam's, il revend tout ce qu'il trouve. Ne vous fiez pas à sa tête d'ahuri.

La vamp. Sur la même case qu'un truand adverse, elle l'envoûte pour trois tours, et dispose de tous ses pouvoirs.

La banque. 1 650 briques en grosses coupures. Les billets sentent comme des vrais.

Le parcours. A SuperGang on ne tourne pas en rond : bifurcations, tunnels, égouts, et vous puvez traverser vos boutiques.



photo Charles Crié

La police. Les rois du flag ! Efficace, rapides, ils remplissent votre casier judiciaire. Jusqu'à 500 briques, ils sont incorruptibles. Qui les joue ? tout le monde, bien sûr.

La règle. Impitoyable et simple, mais pleine de coups bas entre les lignes.

Les cibles. Elles vous représentent, vous et vos adversaires. Le tir a lieu à quatre mètres, l'un des partis en présence, finira forcément en taule, au cimetière ou à l'hosto. A l'hosto, on peut venir vous achever.

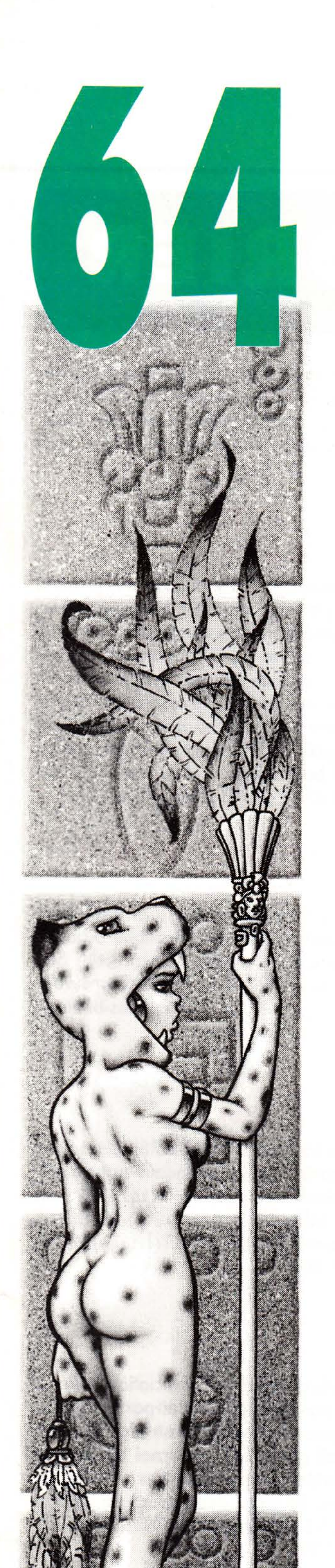
La ville. Rackettées, braquées, achetées, piquées, les boutiques en voient de toutes les couleurs Attention, les gérants ont la gachette facile.

Le but du jeu ? Etre le premier à posséder tout un quartier. Chaque boutique coûte 50 ou 100 briques. Seul problème : vous sortez de prison sans un rond, et les autres ne vous laisseront pas faire.

Ludodélire

en vente partout

64



CASUS BELLI DÉTACHABLE

ARTICLES & AIDES DE JEU

DOSSIER WARGAME : LE FRONT RUSSE (2e volet)

SCÉNARIOS

RUBRIQUES

Un encart **abonnement** est encarté au centre de ce numéro. DIffusion: vente au numéro France métropolitaine.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Stormbringer est un jeu Chaosium édité sous licence française par Oriflam, Torg est un jeu West End Games édité sous licence française par Jeux Descartes, Berlin XVIII est un jeu édité par Siroz Productions.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

CASUS BELLI n°64. Juillet-Août 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.88. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 3e trimestre 1991. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1991. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint: François Fahys. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jaluzot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Stéphane Corre. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Jean-Marie Noël. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Coucho, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Eric Lamoy, Florence Magnin, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél: (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social: 2294000F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimeries SAIT - Tél: (1) 30.50.40.90. et Dulac - Tél : (16) 32.39.50.71.



Des années s'étaient écoulées, et il fallait reprendre l'enquête. Non, pas celle de Chinatown, mais celle de Casus Belli. La précédente nous avait ramené de surprenantes révélations, entre autres le fait que 44 % de nos lecteurs wargameurs jouaient aussi au jeu de rôle. Il fallait le sonder pour le croire ! Or, depuis, les joueurs avaient sûrement muté, le paysage ludique sûrement changé. Bref, tout était à refaire. Mais l'affaire s'annonçait prometteuse. Avec Miss Anna, nous avons donc rajouté huit pages au magazine (quatre, cela faisait trop mesquin) pour pouvoir nuancer les questions, et savoir un peu qui vous étiez en dehors du jeu (comment, il y a un en dehors du jeu ?). Et puis, répétons-le ici, nous cherchons à capter les désirs des joueurs, pas seulement ceux de nos lecteurs. Avant de renvoyer cet Écho 91, faites donc des copies pour ceux de votre entourage qui n'achèteraient pas Casus mais joueraient tout de même.

Joe Casus

CALENDRIER

Présent

Nevers
7/14 juillet

L'association CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) organise une **semaine ludique** associant jeux de rôle, grandeur-nature, projection de films, rallye dans la ville. Au programme : le 10, espionnage et police avec le film *Piège de Cristal*, et les jeux James Bond, Zone, Trauma, SuperGang, Détective Conseil. Le 11, après l'an 2000 avec les films *Brazil*, *Blade Runner*, et les jeux Cyberpunk, Shadowrun, Berlin XVIII, La Compagnie des Glaces, Car Wars. Le 12, space opera avec les films *Aliens*, *Outland*, et les jeux Empire Galactique, Star Wars, Star Warriors, Star Trek, Rencontre Cosmique. Le 13 et 14 : grandeur-nature post-apocalyptique inspiré du jeu Bitume. Renseignements : association CLAN, club Leo Lagrange de Nevers, 1 esplanade du Palais ducal, 58000 Nevers. Tél. : (16) 86.36.03.25 ou (16) 86.36.67.94.

Toulon
12/22 juillet

Les Éclaireuses-Éclaireurs de France organisent **dix jours de jeu de rôle, semi-réels, peinture de figurines**, dans le superbe site du Fort-Faron. Le séjour se terminera en participant au tournoi annuel de France Sud Open (voir ci-après). Renseignements au 27 bd de Strasbourg, 83000 Toulon. Tél. : (16) 94.89.44.53.

Saintes
13/14 juillet

Le club de **grandeur-natures** de Saintes organise sa deuxième prestation : *Songes et Brouillard*. Renseignements auprès de la boutique Descartes, Jeux et Loisirs. Tél. : (16) 46.74.43.66.

Paris
13/14 juillet

Zone Urbaine organise *Vitriol*, un **grandeur-nature contemporain** sur Paris intra muros. Tél. : (1) 40.16.08.61 de 17 h30 à 20 h30.

Parthenay
13/21 juillet

Comme chaque année, cette ville des Deux-Sèvres accueille au cours de son Festival Ludique International, de nombreuses associations de grandeur-nature, entre autres :

— Paradoxes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** les 13 et 14. Renseignements au (1) 40.12.28.60.

— Contrée ludique, le club de Parthenay organise **trois grandeur-natures**, deux médiéval-fantastique et un killer (17 juillet). Renseignements auprès de Frédéric Marcadier, Le côteau du Talud, 79200 Parthenay. Tél. : (16) 49.94.18.59.



Futur

Commercy
13 juillet/25 août

Comme tous les ans, **les Semaines de l'Hexagone** ont lieu à Commercy (Meuse). C'est l'occasion pour les rôlistes et les wargameurs de se retrouver et de jouer (entre autres) à des monster games. Au programme : 13/14 juillet, grandeur-nature, paintball et wargames ; 15/19 juillet, campagnes de wargames et paintball ; 20/21 juillet, tournoi national de Zargos (cœf. 3) ; 22/28 juillet semaine Ludodélire/Eurogames (mini tournois, tests de jeux et créations) qui se terminera par un tournoi Footmania ; 5/11 août, semaine Descartes ; 12/18 août, semaine Siroz. Avec toujours la possibilité d'accéder à une importante ludothèque. Pour tout renseignement ou réservation, téléphoner au (16) 29.91.34.88. ou écrire au Cercle de Stratégie, 37 route Nationale, 55200 Lérouville.

Toulon
19/21 juillet

Le tournoi de Toulon, le **9e France Sud Open**, a lieu comme tous les ans, organisé par le CFSO. On pratiquera les jeux de rôle, les jeux de guerre, le semi-réel et les figurines. Présence de Casus Belli, Siroz Productions, Descartes, FLEO, Bizien(s), Durand-Peyroles, Mouchebœuf. Renseignements au CFSO, bureau d'Info Jeunesse, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.80.

Parc du Vercors
20/26 juillet

Dreamscape Organisation vous propose de participer pendant une semaine à un **grandeur-nature contemporain** inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft. Hormis avoir plus de 18 ans et une bonne santé mentale, les investigateurs auront intérêt à être bons marcheurs. Renseignements auprès de Dreamscape Organisation, 39 bd Tassigny, 92150 Suresnes. Tél : (1) 47.72.74.93 entre 19 h et 22 h.

Forêt de Compiègne
20/21 juillet

Le palais sans porte est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89. Possibilité de louer des costumes.

Vosges
20/21 juillet

Les Maîtres de la Table Rôle organisent *Fearis*, leur **3e grandeur-nature médiéval**. Renseignements : Les Maîtres de la Table Rôle, 4 Le Pré fleuri, 88100 Saint-Dié des Vosges. Tél. : (16) 29.55.01.80.

Évry
27 juillet

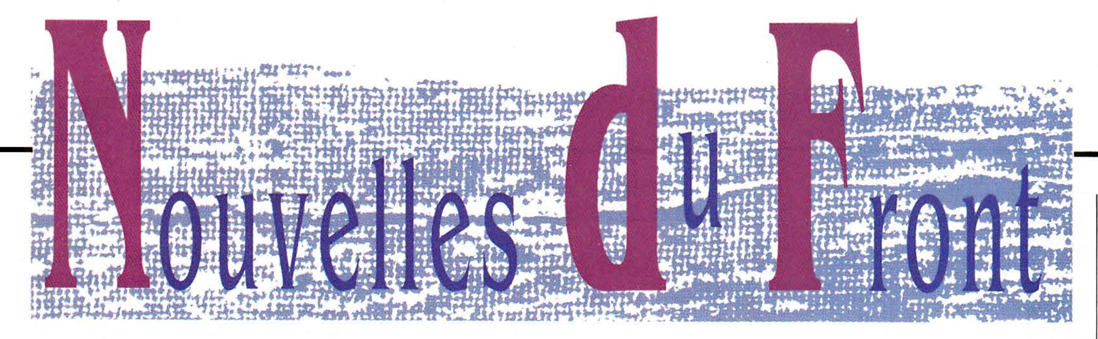
Cobra Loisirs et l'association Intrigues organisent une **murder-party**. Il y aura également une **démonstration de paintball game et un tournoi de jeux de plateau**. Renseignements : Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89.

Landes
1/14 et 17/31 août

L'association Loisir Evasion Tourisme organise à Pissos, du 1er au 14 août, et du 17 au 31 août, un **centre de vacances pour les 11-14 ans**, ayant pour thème « jeux de rôle et théâtre ». Renseignements auprès de Loisir Evasion Tourisme, Corinne Gini, 210 rue Ste-Catherine, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.92.34.50.

Chinon
3/4 août

Participez au XXe marché médiéval de Chinon en jouant dans un **grandeur-nature d'enquête médiévale**. Renseignements : Les Uchroniques, association Hier & Demain, 11 allée des Tulipes,



37510 Ballan-Mire. Tél. : Philippe au (16) 47.53.40.39.

Compiègne/Senlis
3/4 août

La Guilde de Picardie organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur l'Âge Hyborien et le royaume d'Aquilonie (Conan, vous connaissez ?) dans les environs de Compiègne et Senlis. Renseignements : Richard Haution au (16) 44.88.03.28.

Tournus
3/4 août

Les Simuleurs de l'Etoile Noire organisent, avec le club des Sorcières, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Benjamin Ponsot, Cidex 609, 71240 Gigny-sur-Saône. Tél. : (16) 85. 44.74.60.

Arcachon
9/11 août

Les Boyens des Catacombes organisent un **grandeur-nature** de trois jours, couplé à un concours de costumes médiévaux. Renseignements à la MJ d'Arcachon, Les Boyens des Catacombes, 8 allée José Maria de Heredia, 33120 Arcachon. Tél. : (16) 56.83.19.52.

Deauville
16/18 août

La geste de connaissance est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00.07.89. Possibilité de louer des costumes.

Roquebrune – Cap-Martin
10/25 août

L'Académie de Stratégie organise **la quinzaine des jeux de l'esprit** et présente, dans le cadre du château médiéval, des rencontres de jeux d'Histoire. Contact : M. Piasco au (16) 93.36.31. 45.

Deauville
24 août

Cobra Loisirs organise une **murder-party**. Renseignements : Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 49.00. 07.89.

Bar-le-Duc
24/25 août

Le club des Chevaliers de Bar le Duc organise sa **2e convention de jeux de rôle** avec parties libres et bourse d'échange. Contact : Chevaliers de Bar le Duc, 4 allée des Rosiers, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : Dominique au (16) 29. 76.34.11.

Poitiers
31 août/1er septembre

Pour la 3e année consécutive, la Guilde de la Fée Mélusine organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Marcounay (commune de Sauxay). Renseignements auprès de M. Sébastien Vadier, 7 rue de la Rangounière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49. 43.32.95 le week-end.

Région parisienne
Rentrée scolaire

Deux étudiants du CESMI, avec l'appui de la FFJDS, organisent des **rencontres de Diplomacy** entre lycées de la région parisienne, dans le but d'une grande finale. Renseignements auprès de M. Makoto Saito, 13 rue François Couperin, 93310 Rosny-sous-Bois, ou l'association CLID, CESMI, 93 avenue François Arago, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 46.95.10.00.

Montbonnot
31 août/2 septembre

L'association des Deux Tours organise dans la région de Grenoble un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *Le retour du Roi*. Renseignements auprès d'Olivier Beguery, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnot. Tél. : (16) 76.90.72.24.

Sallanches
6/8 septembre

Le club DeRéel organise *Shanowar*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : Loïc Lachenal (16) 50.78.00.51.

Carcassonne
6/8 septembre

Le club Grabuge organise un **tournoi de jeux de rôle** à la MJC de Carcassonne, qui sera suivi par un **grandeur-nature** et une bourse d'échange. Pour tous renseignements : club Grabuge, MJC, 91 rue Aimé Raimond, 11000 Carcassonne ; ou contactez Franck au (16) 68.76.06.49.

Chambéry
6/8 septembre

Epées et Sortilèges, le club de la MJC de Chambéry, nous annonce **Chambéricône** comme la première Convention Officielle de Jeux de Rôle et Simulation de France (sic !). Sont annoncés : le premier Tournoi Officiel d'AD&D (ayant valeur de premier Championnat de France Officiel !), un tournoi réservé aux meilleurs joueurs (sur invitation), un tournoi Battlesystem, des tables d'initiation pour tous les autres jeux de rôle, et de nombreuses autres activités. MJC de Chambéry, Chambérlcône, 311 faubourg de Montmélian, F-73000 Chambéry. Tél. : (16) 79.85.05.84 ou 3614 CHEZ*HEFIZ.

Itteville
7 septembre

Le club des Fils du Métal organise une **journée des jeux de rôle**. Renseignements : Fabrice Mouchain, 9 allée Beauregard, 91760 Itteville.

Provins
7/8 septembre

Les **4e rencontres du club Pythagore** de Provins rassembleront les passionnés du jeu Maléfices, avec des parties sur table, un grandeur-nature et la participation de Michel Gaudo, Denis Gerfaud (Rêve de Dragon) et Jean-Luc Bizien (Hurlements, sous réserves). Le dimanche, journée ouverte aux autres jeux de rôle français. Renseignements : club Pythagore, antenne de Provins, 4 rue d'Esternay, 77160 Provins. Tél. : (16) 64.00.33.94.

Tournon
7/8 septembre

La Troll's Toy Production organise une **nuit du jeu et un killer** à la Maison pour Tous de Tournon. Renseignements en écrivant à Turris Fortissima, Maison pour Tous, quai Gambetta, 07300 Tournon/Rhône.

Maisons-Laffitte
14/15 septembre

Le club Féathalion organise une **journée portes ouvertes** pour faire découvrir les jeux de rôle et de plateau. Renseignements : club Féathalion U.S.M.L/JfR, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39.62.14.74.

Soran
21/22 septembre

En l'an de grâce 1364, deux ans à peine après la dernière épidémie de peste, notre bonne Franche-Comté est convoitée par ses puissants voisins et harcelée par les grandes compagnies. Ce **grandeur-nature médiéval-historique** est organisé par Les visiteurs d'un soir à Soran près de Besançon. Pour tous renseignements, contactez en journée Scarlett Bocci au (1) 47.83.03.65. et en soirée Rémy Gouyon au (1) 48.75. 29.08.

Région parisienne
21 septembre/2 novembre

L'association Alkhémia organise *Quatuor*, **une campagne de murder-party** sur les années 1920, en trois soirées (week-ends). Renseignements : association Alkhémia, Laurent Marenco, 20 rue du Petit Pont, 93220 Gagny. Tél. : (1) 43.09.20.03 de 18 h à 22 h ou (1) 48.91.80.41 de 9 h à 18 h.

Roncq
28 septembre

Le club de jeux de simulation Les Seigneurs Gris organise une **rencontre inter joueurs**, de 14 h à 22 h, à la salle polyvalente de Roncq Blanc-Four. Renseignements : Emmanuel Blondiaux, 2 rue Maxence Van Der Meeroch, 59223 Roncq. Tél. : (16) 20.46.52.73.

Villeneuve d'Ascq
28/29 septembre

Le **VIe championnat de Diplomacy du Nord – Pas-de-Calais** est organisé par le LCR « les Chaumières », la FFJDS, Trahison !, Triumvirat, Vortigern et Mach die Spulh ! Pour tous renseignements, contactez Bodgan Gelles, 150 allée Chanteclerc, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : (16) 20.47.41.31.

Maisons-Laffitte
28/29 septembre

Le club Féathalion organise pour la 3e fois son **tournoi de jeux de rôle** : *Le glaive de Féa*. Renseignements : Frédéric Delmas, 15/17 av. Marivaux, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39.12.10.76.

Gradignan-Bourg
28/29 septembre

La **phase finale de l'Open de France de jeu d'Histoire avec figurines** aura lieu à la MJC de Gradignan-Bourg, 8 avenue Jean-Larrieu, 33170 Gradignan. Renseignements : Alain Touller au (16) 56.75.50.43 ou Laurent Lustière au (1) 43.50.15.77.

Environs de Caen
28/29 septembre

Les Mamelles de Nurgle organisent *Y f'ra bon faire l'gazon*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** se déroulant dans un rayon de 100 km autour de Caen. Renseignements : Les mamelles de Nurgle, 4 rue Haute, 14000 Caen. Tél. : (16) 31.47.45.55.

Saint-Gilles
28/29 septembre

Les Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux (TURD) organisent un **tournoi de jeux de rôle** au collège Jean Vilar, à Saint-Gilles dans le Gard. Renseignements : TURD, 2 rue Marcellin Berthelot, 30800 Saint-Gilles. Tél. : Fred ou Valérie au (16) 67.72.28.59.

Fontainebleau
5/6 octobre

L'association Dédales organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les Terres d'Astria : *Les cendres du passé*. Renseignements en juillet/septembre : Michel Beaume au (1) 48. ☞



PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet — Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie — Tél. 90.85.33.57
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie — Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, CC Les 4 As - 1er étage — Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre — Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin — Tél. 79.33.76.54
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste — Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale — Tél. 43.23.96.81
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren — Tél. 91.37.56.66
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie — Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
11100 **NARBONNE** - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite — Tél. en cours
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie — Tél. 68.34.12.44
86000 **POITIERS** - LE DE A 3 FACES, 35, rue Douard Grimaud — Tél. 49.41.52.10
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
51100 **REIMS** - PASS'TEMPS, 26, rue de l'Etape — Tél. 26.40.34.13
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
17100 **SAINTES** - BOUTIQUE JEUX ET LOISIRS, 17, rue Alsace Lorraine — Tél. 46.74.43.66
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.44.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 47, Grande Rue — Tél. 75.43.49.02

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. 071.311955
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 19.41.22.734.25.76

52.61.58, en août: Denis Greiner au (1) 48.53.50.39.

Angoulême
5/6 octobre

La Pierre du Destin, en collaboration avec l'Association Angoumoise du Jeu d'Histoire, organise la **3e convention du Jeu d'Histoire et de la Figurine**, et également un **tournoi de JdR médiéval-fantastique** et la démonstration des règles de l'AAJH « 1870, l'année terrible » pour figurines historiques 25 mm. Lieu : la nouvelle salle des fêtes de l'Isle d'Espagnac. Contact : La Pierre du Destin, FJIEP, 16340 l'Isle d'Espagnac. Tél. : Olivier Manon au (16) 45.78. 08.12.

Les Mureaux
6 octobre

Les Loups de l'Apocalypse organisent à la médiathèque des Mureaux leur **5e tournoi multijeux de rôle** avec AD&D, AdC, Stormbringer, Shadowrun, Trauma, JRTM et Mega, ainsi qu'un concours de peinture de figurines. Pour tout renseignement : Les Loups de l'Apocalypse, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

Meulan
6 octobre

Les Messagers d'Elendil organisent *Le mariage*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, très proche de l'esprit d'AD&D. Contact : les Messagers d'Elendil, chez Daniel Guery, 13 allée de la Tour Ste-Anne, 95150 Taverny. Tél. : (1) 39.95.52.62

Seine (Maisons-Laffitte)
12 octobre

Le club Féathalion organise une **murder-party** 1921 sur une péniche : *Soirée sur la Seine*. Renseignements : Frédéric Delmas, 15/17 av. Marivaux, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39. 12.10.76.

Orsay
12/13 octobre

Le Cercle des Quatre Arthur organise un **grandeur-nature médiéval** au thème arthurien en forêt d'Orsay. Arthur a envoyé un groupe d'émissaires (dont Merlin), rencontrer Aed Ruad, le roi des Pictes, pour conclure une alliance. Renseignements : M. Bonade, GN 4 Arthur, 10 bd d'Alembert, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.64.70.13 de 20 h à 22 h. Ou BAL 4Arthur sur 3615 Casus.



Avrillé
12/13 octobre

Les Gardiens de la Légende, en collaboration avec trois autres clubs du Maine et Loire, organisent leur **1er forum de simulation**, avec jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et figurines. Renseignements : Vianney Combat, 69 av. des 3 Cormiers, 49240 Avrillé. Tél. : (16) 41.34.59.32.

Compiègne
12/13 octobre

L'association Balanoï organise *Les Larmes de la Terre*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Shaggar, près de Compiègne. Renseignements : Balanoï, 49 rue de Chine, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.58.53.94 matin de préférence.

Fécamp
26/27 octobre

Les cavaliers de Ludivine et les Gobelins de la Falaise organisent un **week-end de jeux de simulation** avec entre autres un **tournoi de jeu de rôle** à thème médiéval. Contact : Les chevaliers de Ludivine, Colleville, 76400 Fécamp. Tél. : (16) 35.29.27.39.

Paris
19/20 octobre

Le fanzine Autres Mondes, le club du lycée Camille Sée et la mairie du XVe arrondissement organisent la **Convention de Paris des Jeux de Simulation et de Réflexion**. Il y aura des démonstrations de jeux de plateau et de jeux de rôle, des éditeurs et des personnalités du jeu, des débats. Contactez Hicham au (1) 45.32.94.03 avant 19 h30.

Dugny
19/20 octobre

Les 1001 vies proposent un **grandeur-nature** en huis clos. L'affaire se déroule à bord d'un paquebot en 1926… en 1ère classe. Téléphonez au : (1) 48.36.79. 71. (répondeur) ou écrire à : 1001 vies, 4 rue Pablo Picasso 93440 Dugny.

Bordeaux
9/10 novembre

Prométhée (l'association de jeux de rôle de l'INSEEC de Bordeaux) organise, dans la salle de l'Aiglon, 8 rue Minvielle, et avec le club Le Parchemin de la Licorne, un **tournoi de Space Hulk et de jeux de rôle** (AD&D, Warhammer, Stormbringer, Cthulhu, Star Wars, Cyberpunk, Magna Veritas). Renseignements : Gilles Garcia, 14 rue des Piliers de Tutelle, 33000 Bordeaux.

La Roche-sur-Yon
8/11 novembre

Les personnes qui veulent se renseigner sur le **2e salon du Jeu et du Jouet de La Roche-sur-Yon** peuvent contacter l'ARLA, chez Philippe Batot, 7 impasse Jean Robic, 85000 La Roche-sur-Yon.

Côté JARDIN

Hodeige
20 juillet

C'est à quelques kilomètres de Liège que la guilde du Tumulus organise les **Grandes joutes du Duché d'Hodeige**. Le premier prix en est une épée véritable. Contactez la guilde du Tumulus, 22 rue Thomas Edison, 4460 Grace-Hollogne, Belgique. Tél. : Denoo Xavier au 041/33.54.20.

Birmingham
19/22 juillet

La plus grande **convention diplomatique** d'Europe (près de 300 joueurs) aura lieu à l'université de Birmingham. En dehors des tournois d'Angleterre et individuels, de nombreux jeux de plateau seront en table libre. Renseignements : Richard Walkerdine, 13 Offley Road, Hitchin, Herts, SG5 2AZ, England. Tél. : (19-44) 462.45.57.41.

Toronto
2/4 août

Le **XXIVe championnat de Diplomacy d'Amérique du Nord** aura lieu à Toronto, sur le campus Scarborough de l'université. C'est à côté de l'aéroport et Toronto est le point de chute le moins cher des lignes transatlantiques. Possibilité d'hébergement sur le campus. Pour tous renseignements, contactez Doug Acheson, Unit 5, Suite 330, 320 Yonge Street, Ontario, Canada L4N 4C8 ; ou James Nelson, 112 Huntley Ave., Spondon, Derby DE2 7DU England ; ou FFJDS, section internationale, 19 bis rue du Rhin, 75019 Paris.

Embourg
21/25 août

La guilde des Fines Lames organise un **séminaire sur les jeux de simulation**. Il y aura des tables de présentation et d'initiation aux jeu de rôle, wargame et jeu de plateau, plus des concours pour se préparer aux tournois. Renseignements : ASBL GDFL, avenue du Parc 12, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : (19-32) (0) 41/65.69.83.

Bouge
7 septembre

Le club In Ludo Veritas organise *Le Don des Corleone*, une **murder-party** sur le thème de la pègre américano-italienne. Le lieu : salle Le Phénix, rue de l'Institut, 5004 Bouge, Belgique. Informations : Laurent au 081/21.44.96.

Dworp
20/22 septembre

C'est au site de la Fresnaye à Dworp, non loin de Bruxelles (Belgique), qu'aura lieu la **Première Foire des Jeux de Rôle Grandeur Nature**, avec la participation de Live Master, Images médiévales, Les Chevaliers du domaine de la Huguereye, la guilde des Fines Lames... On échangera ses expériences sur les divers systèmes de jeu et l'on pourra rencontrer des fabricants de matériel (Coup de mous, Guterg et Volstof, Armes Latex, etc.). Au programme : duels, tournois, concours de costumes et de maquillages. Il est conseillé de venir avec un costume médiéval-fantastique. Renseignements : 02/374. 63.08 (Olivier Bruneel) ou 071/41.17. 85 (Jean-Louis Gosselin).
Les douze premiers lecteurs qui nous en feront la demande par écrit recevront une entrée gratuite à la Foire.

Comblai
11/13 octobre

Tumulte, chapitre II, est un **grandeur-nature** années 30, entre Lovecraft et Scott Joplin. Contactez la guilde du Tumulus, 22 rue Thomas Edison, 4460 Grace-Hollogne, Belgique. Tél. : Denoo Xavier au 041/33.54.20.

Embourg
9/11 novembre

La Guilde des Fines Lames organise sa **8e convention nationale**. Renseignements : ASBL GDFL, avenue du Parc 12, 4053 Embourg, Belgique. Tél. : (19-32) (0)41/65.69.83. ◆

Prochain numéro : 14 septembre.

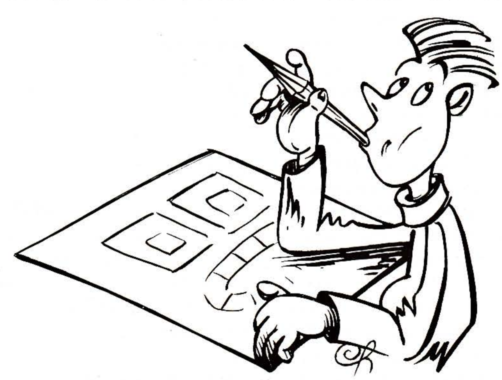
Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 août.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtön ! 别打电话！

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 50 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

VOUS ETES CRÉATEUR DE JEUX



36.15 JEUX PLUS

Et aussi : des jeux d'aventure, le tournoi national et nouvelles règles pour FIEF 2, dialogue avec les créateurs d'Abalone, de SKETCH-UP, d'Hurlements et d'



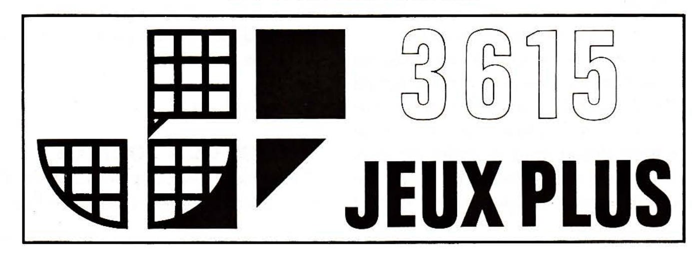
Amours et Intrigues à la Cour de Versailles



"Un jeu très réussi"
CASUS BELLI

Chez votre détaillant

ou commandez sur



Debriefing

Faits marquants & initiatives du bimestre

PROVINS
Je vais hurler...

Cette année encore s'est déroulée les 8 et 9 juin la fête médiévale de Provins. Dans la ville haute se sont succédés cortège de lépreux, tournoi d'archerie, combat de rue, de chevalerie... Façades modernes redécorées, paille répandue sur le sol, les rues résonnaient du bruit des outils de l'artisanat médiéval. Les personnes venues costumées ne payaient pas l'entrée des catacombes, tours et autres monuments historiques.
Mais Provins, c'est aussi le fief de la plus active des antennes du club Pythagore, qui avait délaissé un temps la Belle Époque de Maléfices pour inviter les veneurs de Hurlements, moins anachroniques dans le cadre d'une fête médiévale. Malheureusement, un responsable du Comité d'Animation de la ville avait totalement « oublié » cette manifestation, prévue depuis six mois.
Résultat : un président de club disjoncté et des membres qui passent la journée à courir après des tables, des sièges, et des clés de local dont celle du Donjon qui se révélera ne pas être la bonne !
Cela n'a pas démonté le moral des joueurs, ni des invités comme Jean-Luc Bizien, Anne Vétilard ou Frédéric Ménage (venu tester ses dernières créations), et l'on a alterné jeu sur table et diplomatique, lui-même entrecoupé de coups de théâtre et de vrais numéros de baladins. Une expérience qui montre qu'on peut jouer à Hurlements en grandeur-nature, ce qui est perdu en pouvoirs spéciaux se retrouvant en role-playing.



Hurlements diplomatiques à la Cour de Champagne.

GRENOBLE
300 heures

Du 20 avril 12h00 au 3 mai 0h00 s'est déroulée la plus longue partie de jeu de rôle avec relais du monde, soit 300 heures de jeu non-stop. Autant qu'un joueur moyen en un an !
Cette tentative avait été organisée au Stud'Hôtel de Grenoble par Emmanuel Gressier et David Lebrun, deux étudiants en BTS Action Commerciale de Voiron (Isère) dans le cadre de leurs études. Les rôlonautes (Marc Juillet, Rodolphe Larribe, Serge Aguiard, Vincent Gonzales, Stéphane Rigard, Grégoire Lefebvre, Aurélien Jouve et David Lebrun) se sont donc relayés sur Rune-Quest, durant 11 épisodes dont 7 avaient été créés pour l'occasion, 1 tiré du défunt Graal, et 3 pris dans ceux édités par Oriflam, sans qui rien n'eut été possible.

BOULOGNE-BILLANCOURT
Le Concours déchaîné

Très bon cru pour le 11e Concours International de Créateurs de Jeux. Le Gobelet d'or est allé à *La Guerre des Chaînes*, de Francis Wasserman, un jeu de plateau rappelant certains des petits plaisirs de SuperGang et dont la quête, la constitution de groupes multimédia, est entrecoupée d'âpres guerres d'audience. La Fédération Française du Jeu de Société a, elle, préféré *Les 24 h, dément !* de Gilles Dhenein, mêlant la stratégie de la course automobile aux coups fourrés que permettent des cartes tirées tout au long du jeu. Ambiance stock-car ! Le Dragon d'Or des Jeux de Simulation a très justement récompensé *Géostratégie*, de Patrick Dadies. Dans la famille des Risk et autres Supremacy (pour vous le situer), il met l'accent sur la conquête de l'énergie et sur sa répartition judicieuse entre les divers besoins en force et en mobilité, sans négliger le moral, les événements aléatoires (aux effets tempérés) et bien sûr la diplomatie. Nous espérons que son prix lui ouvrira les portes d'une proche publication.
Dans un autre style de jeu, *Le Jeu du Li*, Gobelet d'Argent, est un rien déroutant. Les pions doivent parcourir un damier monochrome en diagonale, mais les cases elles-mêmes peuvent bouger... Le *Li* vient d'ailleurs d'être édité et distribué par JM Jeux.
Enfin, parmi les jeux remarqués par le jury, *Caravansérail*, de Bruno Faiduti, un jeu de commerce à dos de chameaux que vous pourriez bien retrouver dans Casus un de ces jours...
• Si vous avez créé un jeu (même un wargame), n'hésitez pas à participer à l'édition 92 du concours. Certains représentants de Casus Belli font déjà partie du jury, et nous mettons en place une équipe destinée à tester les jeux de simulation plus pointus, à l'exception des jeux de rôle, qui demanderaient une trop grosse structure de test.
Les maquettes sont à envoyer à Boulogne-Billancourt avant octobre, et vous pouvez obtenir le règlement complet auprès de la ludothèque (voir adresse en fin de rubrique).

COETQUIDAN
Retour aux sources

Coëtquidan : un camp militaire de 52 km², quelque part entre Rennes et Ploërmel, où sont formés nombre d'officiers de l'armée de terre. Trois écoles s'y trouvent : Saint-Cyr, l'EMIA et l'ECMIA. C'est là qu'a été organisée les 4 et 5 mai derniers une reconstitution de la bataille d'Austerlitz en wargame avec figurines 25 mm (c'est lors de cette bataille qu'est mort pour la première fois un St-Cyrien au champ d'honneur).
Quatre-vingt participants venus de toute la France étaient réunis pour diriger les armées impériales. A la fin de la partie, un coup d'œil sur la table et les 3000 figurines suffisaient pour comprendre l'ampleur de la victoire française.
Organisée par le capitaine Raguet, cette rencontre devrait se renouveler l'an prochain, toujours dans le même cadre.



Des élèves des trois écoles attendent leurs visiteurs pour se lancer dans la bataille. Photo Ristori (Coëtquidan)

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE WARGAME 1991
Les Séleucides triomphent à Raphia !

C'est du moins ce qui est advenu lors de la finale, qui opposa, dans le rôle de Ptolémée IV Philopator, le terrible Laurent Mariette, l'un des joueurs les plus titrés du monde de la figurine antique, médiévale et napoléonienne, à Nicolas Pilartz, champion d'Italie de Diplomacy et de Donjon & Dragon (sic), classé 36e au dernier championnat de France de Diplo et qui devient le premier champion de France de Wargame... de citoyenneté britannique. L'Europe de la simulation est en train de se construire sous nos yeux !
Le championnat, organisé par Casus Belli avec le concours de la FFJDS, s'est déroulé les 13 et 14 avril derniers, sous les magnifiques lambris du lycée Henri IVà Paris. L'ambiance fut excellente, les participants trouvant le temps de deviser ; et un visiteur égaré aurait pu se croire dans un colloque d'histoire antique !



N. Pilartz : « je remercie mon entraineur... »

C'est donc de tous les horizons du monde du jeu que sont venus les généraux. Non seulement étaient présents les deux champions des trois dernières années, Philippe Bracq et Omar Jeddaoui, mais aussi le champion de France de Diplomacy, Clément Merville. Pour la deuxième année consécutive, Omar Jeddaoui, nouveau Poulidor du wargame, échoue dans la reconquête de son titre. Ce sera peut-être pour l'année prochaine...

RÉSULTATS

Les 41 premiers

1 – Pilartz Nicolas	42 pts
2 – Jeddaoui Omar	41
3 – Vejdovsky Walter	35
4 – Garbe Laurent	34
5 – Brandsma Marc	33
6 – Dretzen Thierry	32
7 – Clément David	32
8 – Mariette Laurent	31
9 – Bracq Philippe	31
10 – Dominguez manuel Carlos	31
11 – Cordier Jean-Christophe	31
12 – Merville Clément	31
13 – Pechreaty Hervé	29
14 – Bey Frédéric	29
15 – Dossmann Bertrand	29
16 – Pommier Eric	27
17 – Grojsman Armand	27
18 – Ode Pascal	27
19 – Bureau Pascal	27
20 – Picardat Antoine	26
21 – Arnault Eric	26
22 – Gautier Henri	26
23 – Doumenjou Roland	26
24 – Attias David	25
25 – Vandenbosch Christian	25
26 – Martin Laurent	24
27 – Tabard Frédéric	24
28 – Briaux Philippe	24
29 – Pierquet Christian	23
30 – Trapenard Olivier	21
31 – Poichotte Ludovic	20
32 – Feve Bruno	19
33 – Delrue Patrick	19
34 – Germain Philippe	18
35 – Romero Frédéric	17
36 – Saby Frédéric	17
37 – Denise Léonard	17
38 – Cau Patrick	15
39 – Marcille Jérémie	15
40 – Audignon Jérôme	14
41 – Tarditi Yvan	14

AMPHERE
Igor, king of the britons

Il n'était que valet quelques années auparavant, au début du premier GN de l'association Amphère dans le monde d'Arthur... Il est aujourd'hui, après de nombreux épisodes et de troubles, le roi Igor, successeur d'Arthur. Selon ses pairs, sa volonté, sa force et son courage n'ont d'égale que son habileté pour la diplomatie et la négociation : son cœur était à Avalon, mais il se fit baptiser pour permettre l'épanouissement du christianisme, épousa Yolna, une dame du Lac, pour que soit respectée la religion d'Avalon, et enfin distribua des terres aux barbares pour les amadouer ;

le tout sous l'œil d'un Merlin cité comme un modèle de role-playing.
Du plaisir de jouer le GN en campagne...



Un chevalier a des devoirs !

NANTES
La voiture dont vous...

Dans le précédent numéro de CB, nous vous avions présenté le monstre automobile de l'association nantaise de grandeur-nature post-apocalyptique Dorian Jeux, dont l'inconvénient majeur était d'être « réservée » aux PNJ. Injustice réparée, puisque désormais, les joueurs eux aussi auront la possibilité d'avoir leur véhicule madmaxien, moins impressionnant, certes, mais n'allez pas faire la fine bouche.



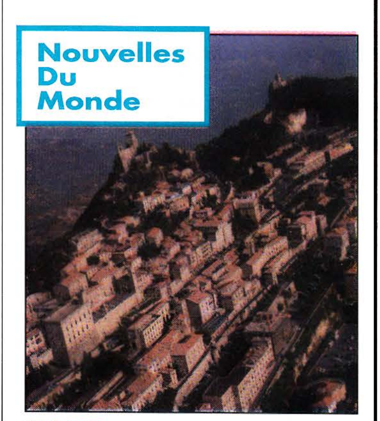
GRADIGNAN
Stratège au long bras

Paradoxalement, sur l'immensité du terrain de jeu où les règles de Warhammer les opposaient à l'armée du Chaos de Thierry Simonet, ce sont les nains de Laurent Bernadini qui ont acquis à leur général le titre de Maître de Guerre 91. Pour atteindre les figurines, là-bas au milieu du champ de bataille, les bras des joueurs auraient, parait-il, rallongé de 20 cm. La convention Stratège 91 était organisée par le SPAD.

DRANCY
La charrue APRES les bœufs

Il est assez fréquent qu'une convention de jeu de rôle donne lieu à la projection de divers films où les joueurs vont se changer les idées. A la MJC Daniel André à Drancy, en avril dernier, la démarche était inverse, et pas si bête : une nuit de l'Étrange attirait les amateurs de fantastique et de médiéval à venir visionner *Le Nom de la rose*, *Blade Runner* et *Ladyhawke*, et proposait ensuite aux spectateurs d'entrer dans l'aventure eux-mêmes, en découvrant le jeu de rôle. Une façon de présenter les choses nettement plus propice à la volonté d'initiation.

Nouvelles Du Monde



ITALIE

Perchés à 750 m au-dessus des plaines et de la mer avoisinante, entourés de créneaux et de défenses médiévales, nous sommes en Italie, plus précisément à San Marino, république indépendante.
C'est ici que s'est déroulé du 16 au 19 mai la *17e Italcon*, manifestation biennale qui est la plus importante en Italie pour la littérature fantastique et la SF. L'organisateur, Adolpho Morganti, après une exposition de BD et d'illustration (secteur proche à la SF), a ouvert cette année ses portes à une convention de jeux de rôle. On aura monté et descendu beaucoup d'escaliers entre les trois lieux principaux : théâtre, ciné (2e festival du cinéma fantastique de San Marino qui projeta une dizaine de films dont *Akira*) et bibliothèque (expo illustration, BD, modélisme).
La convention de jeux de rôle n'est pas passée inaperçue : au menu, des tournois de AD&D, Cthulhu et JRTM, ces deux derniers présentés à San Marino dans l'édition italienne grâce à Stratelibri de Milan (maison d'édition), mais aussi un tournoi de Star Wars qui a initié de nombreux fans de SF du club italien Aliance venus présenter la première exposition de modélisme aérospatial. Ont été aussi joués, hors tournoi, d'autres jeux comme Britannia, Axis & Allies et Raphia (eh oui !) en démonstration par Nicolas Pilartz.
Cette convention, avec sa centaine d'inscrits, a eu un succès notoire, et les organisateurs (dont Luigi Sbaffi) pensent que leur place est maintenant méritée au sein de Italcon. Prochain rendez-vous en 1993.

POUR LES CONTACTER :

• *FFJDS*, 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris ; tél : (1) 40 43 11 30. • *SPADS* : SPécialistes en Art de Divertissement et de Simulation, 13 av de Champagne, 33600 Pessac ; tél : (13) 56 36 67 55. • *Dorian Jeux* : 9 rue Jean Jaurès, 44000 Nantes ; tél/ (16) 40 12 05 40. • *Ludothèque de Boulogne-Billancourt* : 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne ; tél : (1) 47 12 77 09. • *Amphère* : 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier ; tél : (16) 67 72 60 19. • *David Lebrun*, 158 quai Charles Roissard, 73000 Chambéry. • *ESM de St-Cyr* : Slt Berjonneau, ESM de St-Cyr, 1er bataillon 114, 56381 Guer CEDEX. • *MJC Daniel André* : 126 rue Saint-Stenay, 93000 Drancy ; tél : (1) 48 36 27 29. • *Guilde des Veneurs de Provins* (et club Pythagore) : 4 rue d'Esternay, 77160 Provins ; tél : (16) 64 00 33 94.

Championnat de France de ZARGOS

avec le concours de CASUS BELLI

et de la Fédération Française de Jeux de Diplomatie et de Stratégie

Les news

Record absolu: Laurent BASCOU gagne une partie en 30 minutes au Trophée des Grandes Ecoles, à PARIS! Réunissant plus de 50 joueurs, ce Trophée a vu la victoire de Joëlle AMADO devant Christophe BRANCHU et Fabrice DROUIN. A SALON DE PROVENCE, un tournoi amateur organisé par le Club Atlantis a réuni une trentaine de joueurs dans la joie et la bonne humeur. A DIJON, le tournoi organisé par la MJC Montchapet a été remporté par Ludovic HERITIER, devant Hervé BEYON. A BESANÇON, David GAEL et le club EDN ont organisé un tournoi remporté par Jérôme BONNEMAISON. Souhaitons la bienvenue dans le championnat aux Masters Game de CARQUEFOU (44), au club Game CONCARNEAU, au club des Vidokas de Paris et à la Guilde du Dragon de LAON. A NOTER: - à DIJON, la boutique EXCALIBUR organise des démos de ZARGOS (tél. 80 70 12 73); - à LYON, jouez à ZARGOS à la ludothèque D.D.T. (Contact: Jean-Armand BARONE au 78 75 47 30); - sur le serveur 3615 AKELA, puis *ZARGOS, suivez les news du championnat.

Les 50 premiers

Classement au 12 juin 1991.
Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de parties qui ont servi de base pour l'attribution des points.

1.	José A-PHOK (10)	424	26.	Olivier LE BRUN (2)	78
2.	Jérôme CHARLES (10)	336	27.	Michel POUPART (7)	78
3.	Joëlle AMADO (7)	226	28.	Valérie HUBERT (5)	71
4.	Cyrille-A. MARTIN (7)	220	29.	Hervé BEYON (4)	70
5.	Rachid MEKAOUI (7)	218	30.	Stéphane ROBIN (3)	66
6.	Laurent DUMAS (10)	217	31.	Jérôme COSTE (3)	65
7.	Frank AUBRY (5)	201	32.	Cédric LIBRECHT (4)	64
8.	Christian PUJOL (10)	178	33.	Olivier FISE (2)	60
9.	Boris PAULY (7)	169	34.	Florence NEVEU (3)	57
10.	Patrick MAUBANS (7)	158	35.	Yves BONGIASCA (3)	56
11.	Laurent BURTIN (8)	156	36.	Emmanuel JOCHUN (3)	53
12.	Stéphane DUMONT (10)	154	37.	Patrick BONNET (7)	52
13.	Laurent BASCOU (7)	149	38.	Emmanuel QUENEZ (2)	49
14.	Fabrice DROUIN (4)	134	39.	Christelle DIJOUX (1)	48
15.	Christophe BRANCHU (4)	130	40.	Nicolas PETROWICH (2)	48
15.	Dominique LEPRINCE (4)	130	41.	Patrick GALLAND (2)	47
17.	Joris BEDEAU (3)	115	42.	Benoît DELIGNERIS (1)	40
18.	Erwan MONNIER (3)	114	42.	François MARTINI (1)	40
19.	Olivier BERTEIL (6)	114	42.	Sébastien RODRIGUEZ (1)	40
20.	Patrick PIOU (3)	111	42.	Antoine THEYSSET (1)	40
21.	Romain NOUAILLE (4)	102	46.	Eric LE BOULANGER (2)	40
22.	Louis-Xavier MASSET (8)	100	47.	Hervé GUILLON (3)	37
23.	Olivier FRANCAIS (6)	95	48.	Fabrice LORENCEAU (2)	36
24.	Ludovic HERITIER (4)	90	49.	Jean-Baptiste BONINI (2)	35
25.	Yannick BRET (2)	84	50.	Dominique COSTE (4)	34

Les prochains tournois

Ils bénéficient tous du coef. 3

TOULON: 19-21 juillet. Tournoi F.S.O. au Fort Faron. Contact: François Toucas tél. 94 06 07 80. COMMERCY (55) : 20-21 juillet. Semaines de l'Hexagone (à 3h de train de Paris). Contact: Xavier Jacus tél. 29 91 17 69. ARNOUVILLE (78): 6 octobre. Les Loups de l'Apocalypse. Contact J-F Doussain tél. 30 93 99 39. Egalement en octobre: ODYSSEA à MARSEILLE, Tournoi et Bal costumé à PARIS. En novembre: Les Joutes du Téméraire à NANCY. Pour plus de renseignements ou pour organiser un tournoi dans votre région: téléphonez-nous!

Inscrivez-vous !

Le championnat de Zargos est permanent. L'inscription est de 50F et donne droit à participer à prix réduit à tous les tournois régionaux. Chaque participant reçoit un Pin's ZARGOS et un bon de réduction pour l'achat d'un jeu. Les équipes de 6 joueurs qui s'inscrivent reçoivent un jeu gratuit et peuvent concourir au Trophée de la meilleure équipe lors du Super Tournoi de décembre (1M3 de jeux à gagner!).Le classement national est basé sur les dix meilleures parties effectuées dans les 12 derniers mois. Chaque partie reçoit un coefficient de points suivant qu'elle se déroule dans un cadre privé (coef.1), au sein d'une équipe homologuée (coef.2) ou dans un tournoi régional (coef.3). Pour vous inscrire, il suffit d'envoyer un chèque de 50F à l'ordre du Championnat de France de Zargos avec vos nom, prénom et adresse à:

EUROGAMES, B.P. 23, 94251 GENTILLY Cedex

Vous pouvez également contacter Marc LEFEVRE ou Christophe PROST au



PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

C'est l'été
avec ses poupées
Alors faut pas oublier :
Les figurines en plastique
C'est fantastique
Soyez pas frivoles
Dans vos jeux de rôle
Et dites pas je t'aime
Pendant un wargame



Eurogames

• Une série de décors 3D et de figurines médiévales 15 mm (prévue pour les gammes Cry Havoc et Dragon Noir) est en cours : **le village médiéval** (5 maisons vendues séparément) est disponible, **le moulin** (Dragon Noir) est prévu pour août et les figurines pour septembre.

• Suite à la parution de Vertigo, Eurogames a trouvé que l'air de Paris était trop pollué et déménage à la limite de la Champagne et de la Bourgogne. Son adresse devient donc Eurogames Éditions, Bois-le-Roi, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : (16) 25.46.77.80. Fax : (16) 25. 46.77.85.

• Une **extension pour Zargos** est en préparation. Si vous avez des idées de nouveaux pouvoirs ou de nouveaux peuples, n'hésitez pas à écrire à Eurogames.

Fantel

• Ce magazine, qui fête son numéro 21, devient indispensable aux adeptes du jeu par correspondance géré par ordinateur. En dehors des critiques des jeux made in Hexagone, on y trouve la traduction d'articles de Flagship. Un petit reproche : comment s'inscrire aux jeux anglais testés ?

Flamberge

• **Vampires**, édité par White Wolf Publications, n'est pas la traduction en américain de **Prédateurs**. Non plus que **Mutantes en la sombra** (un nouveau jeu espagnol de mutants contemporains) n'est pas la traduction des **Divisions de l'Ombre**.

FLEO

• Deux suppléments sont prévus pour le jeu Mercenaires. **La valise bleue**, 40 pages, contiendra un scénario de convoyage de Paris à Rome, la description d'une vingtaine de villes avec leur capacité à fournir du matériel illégal. **Les premiers pas**, également 40 pages, contiendra un scénario et la description des métiers d'Interpol, du détective privé, du grand reporter, du trafiquant d'armes, etc. Ces deux suppléments contiendront aussi une nouvelle fiche de personnage et un tableau d'armes et de véhicules à remplir. Pour contacter les éditions FLEO, appelez le (16) 91.59.40.69.

Hexagonal

• **Aux portes du Mordor** est un module pour JRTM (juillet).

• Hexagonal publie l'édition française de **Dragon Magazine**, le fameux magazine de TSR. La moitié se composera d'articles traduits, l'autre sera consacrée à la production française. Le numéro 0 est déjà en vente en boutique (116 pages, 35 F). Le numéro 1 est prévu pour la rentrée scolaire, en kiosque.

• Hexagonal distribue la revue Fantel (jeux par correspondance), ainsi que Quest (jeux de rôle).

Jeux Descartes

• Pour *Torg* : **le Guide de l'Empire du Nil** est un gros supplément sur la région contrôlée par le Dr Mœbius. On y trouve aussi la traduction des **Chroniques de Torg** n° 3, 4 et 5.

• Pour *Star Wars* : **Outrespace** est un scénario comprenant le plan d'un grand vaisseau extraterrestre.

• Pour *L'Appel de Cthulhu* : **Les mystères d'Arkham** est un recueil contenant un guide complet de la ville mythique (avec personnages et lieux marquants), quatre scénarios, une carte grand format. Un must pour tous les fans de Lovecraft.

• Pour *Simulacres* : **SangDragon**, le jeu médiéval-fantastique a du retard (attendez la rentrée) et **Capitaine Vaudou** (les pirates des Caraïbes et le vaudou, un univers proche de *Sur des mers plus ignorées*, de Tim Powers) ne devrait plus tarder.

Oriflam

• **Solo of fortune** est paru, pour Cyberpunk (voir Têtes d'affiche).

• **Le Pirate des Mondes** est une campagne pour Stormbringer et Hawkmoon.

Scène à Rio

• **Bernard et Jean** est un Univers Simulacres. Ecrit à la main sur un livret de 64 pages, il décrit les mœurs des gendarmes d'une petite ville du sud de la France : Dupont-la-Joie. On y trouve donc de quoi jouer un gendarme (depuis le talent pour coller des PV à celui pour taper à la machine avec un doigt), comment interroger des suspects, le plan du village, ses habitants, le plan du commissariat, des règles de poursuite spécialement adaptées aux 4L, trois scénarios et deux pages d'Instantanés. « Approuvé pour son bon goût par Casus Belli », on peut se le procurer pour 25 F port compris chez Aubert Bonneau, 2 rue du Midi, 21800 Quetigny.

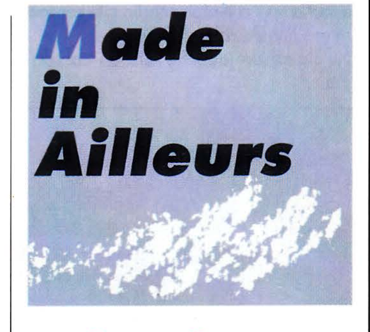
Siroz Productions

• Pour *Heavy Metal* : **l'écran** quatre volets plus un scénario de huit pages est disponible. **Urban guerila** devrait l'être aussi.

• Pour *Car Wars* : **Turbocharger** est paru (voir Têtes d'affiche).

• Dans **Plasma n° 5** : scénarios Berlin XVIII, Heavy Metal, Zone, INS et d'autres bonnes choses.

• Pour *In Nomine Satanis/Magna Veritas* : **Il était une fois**, recueil de scénarios « historiques » (y apparaissent Jésus, saint Georges, Jeanne d'Arc...), est paru, ainsi que **Mindstorm** (voir Têtes d'affiche).



Avalon Hill

• **Battle of the Bulge** est un nouveau jeu sur la bataille des Ardennes en 1944.

• **Blackbeard** est un jeu sur les pirates des Caraïbes au XVIIe siècle.

Chaosium

• **The Boy King** est un supplément pour Pendragon qui retrace une campagne de 80 ans, englobant tout le règne d'Arthur. Superbe et indispensable aux fans de la légende arthurienne.

Columbia Games

• Une **2e édition de HârnWorld** est disponible. Sont également arrivés les deux livrets de sorts *Tome of the Ancient and Esoteric Mysteries of the Artifice of Jmorvi* et *T.A.E.M.A of Fyvria.*

FASA

• Pour *Shadowrun* : **Virtual Realities** est un guide sur la Matrix® (juillet), **Nature American Nations Volume I** est un guide en deux livrets (juillet) et le **London Sourcebook** suivra (octobre).

• Pour *Renegade Legion* : **Distant Fire** est un recueil de scénarios (juillet).

• Pour *BattleTech* : le **BattleTech Record Sheet n° 3** est prévu pour août, le n° 4 pour septembre. Le **World Clan Sourcebook** est prévu pour août. **MechWarriors** va avoir droit à une deuxième édition (septembre). **Solaris III** est ☞



Découvrez les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU

vacances ... loisirs ... weekend ...

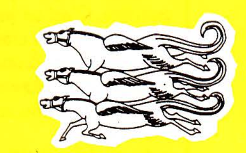
l'oeuf cube

passe mieux le temps......

24 rue Linne 75005 Paris 16-1-45 87 28 83 15 rue guy de la Brosse 75005 Paris 16-1-43 31 91 02

pluie ou soleil ...

l'oeuf cube vous propose ses pins,
dorés à l'or 24 carats, existent en 4 coloris:
noir, blanc, bronze, rouge.
.... attention séries limitées : 30f chaque



frais de port pour uniquement commandes de PINS : 7,50f

JEUX DE ROLE FRANCAIS

AD&D LE LIVRE DU JOUEUR 2 edit	179f
TURBO CHARGEUR car war	152f
IN NOMINE SATANIS	199f
Mors ultima ratio	126f
Demonix remix	126f
Il etait une fois	126f
Mind storm	126f
STORMBRINGER nelle edition	235f
HAWKMOON nelle edition	235f
Le pirate des mondes	138f
SHADOWRUN	175f
Mercurial	75f
HEAVY METAL	228f
Ecran Heavy Metal	89f
Urban guerilla	126f
CYBERPUNK	225f
Ecran Cyberpunk	88f
Solo of fortune	119f
ROLEMASTER	285f
L'horreur d'orgilllion	65f
Aux portes de mordor	108f
RUNEQUEST nelle edition	240f
Ecran Runequest	88f
STAR WARS	89f
Outre espace	64f
CTHULHU	185f
les grands anciens	139f
Les mysteres d'Arkam	139f
TORG	295f
L'empire du nil	139f
DRAGON MAGASINE	35f

SIMULATION FRANCAIS

FORMULE DE	285f
FOOT MANIA	275f
SPACE FLEET	198f
LA VALLEE DES MAMMOUTHS	220f
DROIDS	245f
SPACE CRUSADE	299f
THE LONGEST DAY	650f
SQUAD LEADER	240f
EMPIRES IN ARMS	280f
VIET - NAM	190F
GULF STRIKE up date	320f

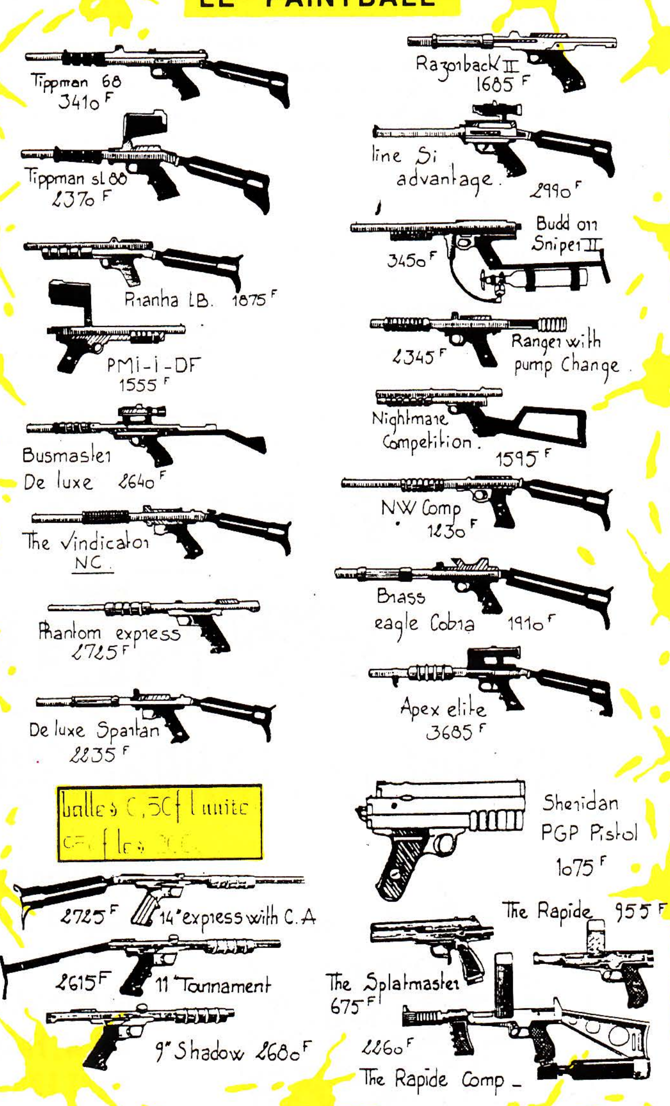
JEUX DE ROLE ANGLAIS

AD&D TOME OF MAGIC	170f
1992 dragonlance calendar	80f
AD&D - HR1 Viking	135f
AD&D Horde campain	115f
AD&D SJA4 Under darck first	90f
AD&D FA2 nightmare keep	75f
AD&D tree lord dragonlance	60f
AD&D monst. comp. Ravenloft	95f
MLS1 X terminate Marvel	55f
CADILLACS AND DINAUSORS	135f
GURPS basic 3 eme edit	180f
GURPS basic 3 e edit deluxe	260f
GURPS super REV	155f
GURPS international	155f
GURPS china	130f
GURPS terradyne	145f
GURPS psionics	155f
GURPS vikings	155f
ARS MAGICA	155f
AM Grimoire	110f
AM Broken convenant II	80f
AM Faeries	155f
TORG the cyberpapacy	160f
TORG pixand's practical grim.	135f
TORG hight lord of hearth	105f
TORG full moon draw	105f
TORG nippon tech	105f
IVY & CHROME shadowrun	70f
LIZARDMEN mayfair	110f
WESTERN HERO hero system	180f
BLADE STORM ICE	265f
WAR LAW rolemaster	270f
DARK SPACE rolemaster	145f
CYBERSKETLER cyberspace	85f
MINAS ITHIL middle earth	155f

SIMULATION ANGLAIS

ATTACK SUB (AVH)	225f
HORNET LEADER (GMT)	270f
WOLRD WAR II	350f
CAESAR ancien emp. mod.	90f
SOUTH ATLANTIC WAR harpoon	110f
TET OFFENCIVE	350f
FLASH POINT: GOLAN (VIC)	NC

LE PAINTBALL



pour les commandes de paintball, j'atteste sur l'honneur être majeur.
Signature obligatoire

Bon de commande à retourner a L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM ______________ Prenom ______________

ADRESSE ______________

______________ TEL ______________

CP ______________ VILLE ______________

	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	35F
☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL	

Les jeux sont postes EN RECOMMANDE dans les 48 heures après réception du paiement Cheque bancaire C.C.P Mandat C.P. à l'ordre de L'OEUF CUBE . BENELUX et SUISSE : 45F pour 1 Kg ; 78F pour 2 Kg; DOM - TOM : Par avion 100F : 1 Kg.



un jeu de plateau pour BattleTech et MechWarriors (septembre).

• Il « semblerait » que FASA abandonne Star Trek. De toute façon, les stocks sont suffisants pour de nombreux mois. Simplement, il n'y aura plus ni nouveautés ni réimpressions.

GDW

• **Dark Conspiracy** est sur le point de paraître. C'est un jeu de rôle qui semble mélanger les créatures fantastiques (à la Lovecraft) à une technologie futuriste (à la Shadowrun) et à la découverte du système solaire (à la Multi-Mondes).

• **South Atlantic War** est un recueil de scénarios pour Harpoon. Son thème : la guerre des Malouines.

• **Stand and Die** est un wargame basé sur le système First Battle (Team Yankee, Test of Arms...) qui simule la bataille de Borodino de... 1941.

• Le numéro 50 de **Challenge** propose l'index de tous les articles que ce magazine de jeux de rôle de science-fiction a fait paraître.

GMT Games

• **Hornet Leader** est un jeu de cartes en solitaire simulant de façon simple des missions aériennes en F-18 Hornet.

• **Alexandre the Great** est un wargame stratégique s'inscrivant dans cette tendance à la redécouverte des guerres antiques.

ICE

• Pour *Rolemaster* : **War Law** est un ensemble de règles pour combat à grande échelle (juillet), **Rolemaster Companion V** continue la série (août).

• **Black Guard** est un recueil de scénarios pour Silent Death (juillet).

• **Chicago Arcology**, pour Cyberspace, est repoussé en août.

• **Minas Ithil** est une cité pour MERP (août).

Joc International

• Encore de nouvelles traductions ! Vous pouvez donc passer vos vacances en Espagne en toute sérénité, les autochtones jouent maintenant aussi à **Paranoïa** et à **Car Wars**.

Mayfair Games

• **Swamp Thing** est un livret pour DC Heroes qui présente la célèbre créature des marais dans ses différentes incarnations (Wein/Wrightson puis Alan Moore), ainsi qu'un scénario solo.

R. Talsorian Games

• Les fans de Zelazny vont être déçus : suite à un conflit entre Eric Wujick et ses éditeurs, le jeu de rôle sur Ambre ne se fera pas.

• **EuroSource Book** est un recueil de scénarios pour Cyberpunk, se déroulant en Angleterre, Suède et France, écrits par des auteurs des pays concernés (juillet). Le **Night City Sourcebook** paraîtra en août.

Steve Jackson Games

• **GURPS Supers** (pour super-héros) connaît sa deuxième édition.

3W

• **The Defense of Rorke's Drift** traitera de cette épique bataille de la guerre des Zoulous et inclura également un wargame sur la guerre des Boers.

The Gamers

• **Barren Victory** est un wargame sur la bataille de Chickamauga pendant la guerre de Sécession en 1863.

TSR

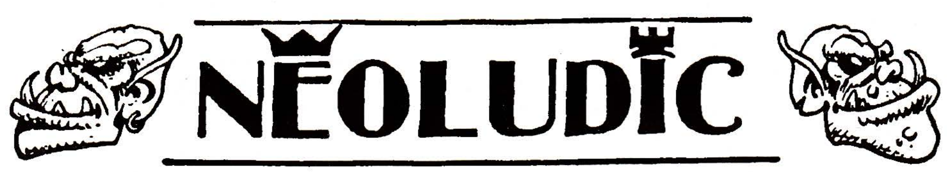
• Pour *Dungeons and Dragons* : **D&D Game** (cette boîte contient de quoi jouer du niveau 1 à 5, de grands plans, trois livrets avec de nombreuses explications). Sympa dans le principe, mais les feuilles à glisser dans un écran carton ridicule donnent un côté bas de gamme au produit. C'est dommage.

• Pour *Buck Rogers* : **Luna** (accessoire).

• Pour *Forgotten Realms* (AD&D2) : **Drow of the Underdark** (accessoire) et **Maztica** (boîte).

• Pour *SpellJammer* (AD&D2) : **Practi-**

OUVERTURE LE SAMEDI 10 AOUT A 11H.

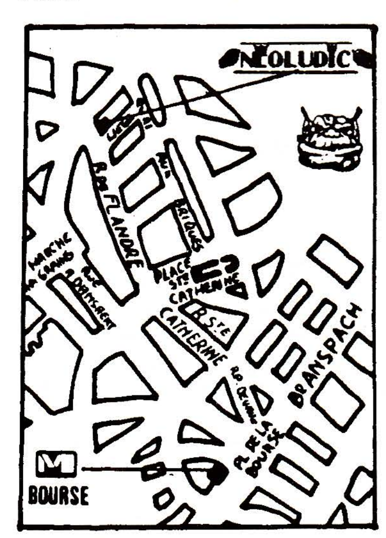


91, RUE DE FLANDRE, 1000 BRUXELLES TEL. 02 / 511.96.12



FIGURINES, CITADEL, MARAUDER
RAL PARTHA U.S, GRENADIER.
STOCK ± 15.000 PIECES
GAMES WORKSHOP, T.S.R, I.C.E,
G.D.W, FASA, STEVE JACKSON,
WEST END GAMES, ORIFLAM,
DESCARTES, SIROZ, ETC...





cal **Planetology** (accessoire) et **Legend of SpellJammer** (boîte/août).
• Pour *DragonLance* (AD&D2) : **Oak Lords** (module).
• Pour *AD&D2* : **Tales of Lankhmar** (accessoire), **Arms and Equipement** (guide/juillet). **Le Manuel des Joueurs** devrait être dans vos boutiques, en version française.
• **Pacific Theater of Operations** est la suite de cet autre monster game qu'est World War II.

West End Games

• Pour *Star Wars* : **Kraken's Field Guide** est le Galaxy Guide n° 7 (fin juillet).
• Pour *Torg* : **Nippon Tech Sourcebook** est paru (voir Têtes d'affiche) et le **Kanawa Personal Weapons Book** ne saurait tarder. La parution suivant sera le **Orrorsh Sourcebook**.
• **RAF** et **Imperium Romanum II** sont en réimpression.

White Wolf Publications

• **Vampires** est un jeu de rôle dans lequel vous incarnez des vampires modernes.
• Pour *Ars Magica* : **Faerie** est un supplément de 144 pages qui décrit toutes les créatures féeriques. Il est utilisable même avec d'autres jeux de rôle. ◆

Magazines de wargame

• **The Canadian Wargamers Journal**. Le n° 3/vol.5 (printemps 91) contient des critiques sur les jeux 1ère G.M. pour figurines 300e (avec un scénario), une analyse de la règle De Bellis Antiquitatis (figurines antique), un gros dossier (avec aides de jeu et errata officiel) pour Air Bridge to Victory, ainsi que les habituelles rubriques sur World in Flames.
• **Operations** est le bulletin officiel de la firme The Gamers (500 W. Fourth Street, Homer IL 61849, tél : (19-1) 217/896. 21.45). Ce premier numéro propose un très bon article historique sur la coordination entre infanterie et blindés en Normandie en 44, ainsi que des articles et scénarios pour divers jeux de la firme : Barren Victory, In their Quiet Fields, Objective Schmidt, etc.
• **The General**. Au sommaire du vol. 26/n° 6, des articles sur Napoleon's Battles, Empires in Arms, Devil's Den, Civil War, Wooden Ships & Iron Men, War & Peace, 1830, un supplément de carte pour Gulf Strike ! (devinez pourquoi ?) et un scénario Desert Storm pour ce jeu.
• **Command Magazine** n° 11 contient un jeu en encart intitulé Hougomont : the rock of Waterloo.
• **Strategy & Tactics**. Le n° 141 offre un jeu sur les guerres puniques (Rome contre Carthage) et un article historique sur les combats de blindés dans plusieurs guerres. Le n° 142 contient un jeu en solitaire sur le débarquement de Tarawa où les marines encaissèrent de très lourdes pertes face aux Japonais. Le système semble assez original. J'ai aussi beaucoup apprécié un excellent article sur Clausewitz. Ce théoricien est souvent cité et rarement bien compris. Cet article permet heureusement de faire le point et constitue une bonne introduction à son œuvre.
• **Fire & Movement** n° 73 propose un gros dossier sur Carrier (VG) avec, entre autres, des exemples de jeu et des errata officieux ; la présentation de Operation Shoestring et de New World, la suite de l'anthologie des wargames sur la 2e G.M., des articles sur Desert Steel et their Finest Hour (jeu pour micro).
• **Moves**. Le n° 62 ouvre les hostilités avec un dossier sur Marching through Georgia (Clash of Arms Games) et des articles sur Triumph of the Will (Command Mag. n° 3) et le module Desert Shield (pour Gulf Strike). On y trouve également des scénarios et variantes pour Axis & Allies, The Far Seas, Napoleon's Last Battles, Test of Arms, Tokyo Express et Blitzkrieg 41. Le n° 63 contient un dossier sur Arabian Nightmare : The Kuwait War (S&T n° 139), une anthologie des différents jeux sur le golfe arabo-persique, des articles sur Carrier (VG), Kadesh (Command Mag. n° 7), Condottieri (paru dans une vieux numéro du Wargamer), et des scénarios et variantes pour Persian Gulf, Onslaught, Arabian Nightmare et Nicaragua.
• **Miniature Wargames**. Le n° 96 contient une analyse des problèmes de commandement et de contrôle dans les guerres coloniales du XIXe siècle à travers l'exemple d'une campagne de l'armée britannique contre les tribus africaines des Ashantis en 1874 ; un scénario « Dark Ages » ; un scénario guerre de Sécession ; des conseils pour jouer la campagne de Grèce en 1941 ; un scénario sur la bataille d'Assaye en 1803 (guerre des Marathes contre les Anglais en Inde) ; l'analyse d'une bataille navale de 1797. Le n° 97 explique comment jouer la guérilla ; donne des conseils pour créer des décors, fournit un scénario sur une bataille de 1807, la suite de l'article sur la campagne de Grèce, un scénario Romains contre Scots, un scénario guerre civile anglaise et un article sur les matériels modernes.

Laurent Henninger



LES ZINES

Périodes d'examens et vacances aidant, les zines se raréfient. Pour cette fois, ce n'est pas plus mal : il me reste de la place pour une petite mise au point...

Les nouveaux

• **Apocalypse Gnome** n° 1, 44 p., 5 F, apériodique. Bon rapport qualité/prix. Mention spéciale au scénario Paranoïa particulièrement réussi. Frédéric Violette, 148 rue Richelieu, 73490 La Ravoire.

• **Les arpenteurs de rêves** n° 0, 12 p., 10 F, périodicité inconnue. 3 scénarios (Talisanta, Star Trek, Space Hulk), plus « le Miroir », bulletin de liaison de la « fédération des clubs de jeux de simulation réunis ». 62 rue Roland, 59000 Lille.

• **La caverne du troll puant** n° 1, 12 p., 6 F, périodicité inconnue. Un premier numéro 50 % jeu de plateau (Blood Bowl, Talisman), 50 % jeu de rôle (scénarios Star Wars et Simulacres).

• **Darknin** HS n° 1, 20 F, 7 p. manuscrites, périodicité inconnue. Consacré exclusivement à la peinture des figurines. Je n'y connais rien, mais ça me parait intéressant. 11 rue Marcel Renault, 75017 Paris.

• **Errare gob est** n° 0, 17 F, 20 p., périodicité inconnue. Des scénarios AD&D comme on n'en fait plus ailleurs, avec des portes, des monstres et des trésors... Les 7 mercenaires, 45 avenue de France, 41000 Blois.

• **Le lambin de la guilde** n° 1, 14 p., 5 F, périodicité inconnue. Les Bennes à Ordure du Chaos, centre social 5 bis rue Gambetta, 22100 Dinan.

• **Pêcheurs de lune** n° 1, 12 p., prix et périodicité brumeux. C'est le fanzine de la guilde des Veneurs, consacré bien évidemment à Hurlements, avec une étude sur le chat, une autre sur la ville de Provins à l'époque médiévale, une nouvelle et un index des scénarios déjà parus. Un premier numéro de qualité, indispensable à tout Veneur qui se respecte. Guilde des Veneurs, 35 rue du Chemin vert, 75011 Paris.

• **Les rêveurs de runes** n° 1, 30 p., 22 F, trimestriel. A raté de justesse la place de « chouchou ». Entièrement consacré au fantastique, avec de la BD (une grande interview de Tardi), de la littérature (W.H. Hodgson), le tout mis en JdR (Maléfices et Cthulhu). J'aime beaucoup... 14 rue de la Garenne, 78350 Les Loges en Josas.

Les anciens

• **Le Comique en scooter** n° 2, 16 p., 5 timbres à 2,30 F, périodicité inconnue. LE zine incontournable pour tous les fans de Rencontre Cosmique. Nouveaux pouvoirs, nouvelles lunes, petits dessins de G. Mathieu, entre autres merveilles.

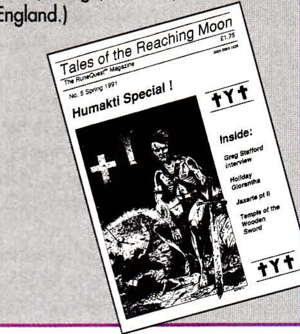
• **Dragon et microchips** n° 2, 58 p., 20 F, trimestriel. Tant en quantité qu'en qualité, un sacré bond par rapport au n° 1 ! La présentation du monde « maison » se poursuit... A noter également un survol du fandom lovecraftien renfermant quelques adresses utiles pour le néophyte...

• **Guère épais** n° 4, 20 p., 5 F, « périodique capricieux ». Plein de choses à l'intérêt inégal, mais nettement au-dessus du niveau de la mer. J'ai particulièrement aimé la table de localisation des coups réaliste, qui démontre par A + B qu'un corps humain, fut-ce celui d'un héros, est quelque chose de très fragile...

• **Interférences** n° 5 et 6, 1 p., 1 timbre à 2,30, mensuel. Toujours Athanor, toujours sympa...

LE CHOUCHOU

Tales of the Reaching Moon (n° 5, 1,75 £, 46 p.) est un zine anglais spécialiste de RuneQuest. C'est tout simplement le modèle du zine « spécialisé »... Une quantité d'infos gloranthiennes, une grande interview de Greg Stafford, quelques nouvelles... Le tout juste assez hermétique pour donner envie au néophyte de se lancer. Les fans de RQ peuvent se précipiter en toute confiance, les autres jeter un coup d'œil, pour voir.
(21 Stephenson Court, Osborne Street, Slough, SL1 1TN, England.)



• **Les Lansquenets** n° 12, 20 p., 100 F/an (5 numéros). Bien écrit, bien présenté et aussi intéressant que les précédents. Copieux pavé sur la bataille de Shadowdale, qui intéressera sans doute les fans de Battle System.

• **Mad Shark World** n° 4, 16 p., 8 F, apériodique. Un scénario Hawkmoon et la fin du mini JdR « Le Commandeur ». Pour le reste, surf et football (normal et américain), il y en a qui aiment.

• **Persiste et Zine** n° 2, 36 p., 8 F, périodicité inconnue. Vaut surtout pour le dossier vampire (en JdR, ciné, littérature). Vu que nous n'avons pas parlé du n° 1, voici leur adresse : Poly-thèmes, 1 bd des Fauvettes, 13012 Marseille.

• **Refuznik** n° 4, 12 p., gratuit, périodicité inconnue. La fin de la présentation du monde de Neue Welt, la suite de la nouvelle du numéro précédent et une critique féroce de Cyberpunk VF.

• **Rock and Rôle** n° 4, 32 p., 2 FS/8 FF, « paraissant le jeudi mais pas tous » (trimestriel ?). Beaucoup de Cthulhu (campagne, suite de la description du monde « maison »), un soupçon de Simulacres (Série TV) et la célébration de leur centième (page, si si). Se laisse lire agréablement.

• **Tinkle Bavard** n° 9, 32 p., 4 FS/15 FF/95 FB, bimestriel ? Un des plus copieux et des plus intéressants, avec de l'Animonde, du Rêve de Dragon, des Tigres Volants, mais aussi un scénario INS pour le moins... particulier, entre autres. ◆

Tristan Lhomme

Zines de diplomatie

• **Vopaliec** n° 121 publie des analyses statistiques sur des parties de Diplomacy, un replay de 1940, et la suite de l'article d'introduction au wargame avec figurines.

• **Vortigern** n° 147 reste d'excellente qualité (c'est l'un de mes deux chouchous avec Trahison !). On y trouve un portrait de Sun Tzu, une analyse théorique des principes de la négociation, un article de géopolitique, comment jouer à Britannia à 5 joueurs, une présentation de Warlords, des conseils de jeu pour Raphia et des précisions pour jouer aux Diadoques par correspondance.

• **Le Tribun** n° 4 contient un scénario guerre de 1870 (et des conseils pour peindre les figurines).

• **Mach Die Spuhl** n° 68 n'est guère intéressant que pour les joueurs des parties arbitrées dans ce zine...

• **Trahison !** vient de publier trois numéros coup sur coup.
Le n° 34 contient tous les résultats du championnat de France de Diplomacy ainsi que des analyses et comptes rendus de ce championnat.
Le n° 35 contient un article sur Raphia, une interview posthume de Cyrus le Grand, un article sur les variantes de Diplomacy, une interview de David Guggenheim, élu le plus infâme traître de l'année lors du championnat de France de Diplomacy (hilarant et très instructif), des modifications pour Empires in Arms et une analyse sur les ouvertures aux Diadoques.
Le n° 36 contient des conseils de jeu pour Raphia, un entretien posthume avec Tamerlan, une étude sur les ouvertures d'Antipater aux Diadoques, des règles pour jouer à Empires in Arms par correspondance et la troisième partie du dossier sur le style stratégico-diplomatique de Hafez El Hassad.

Laurent Henninger

Pourquoi une rubrique Zines ?

Pour simplifier, disons que les zines sont, avec les clubs, les conventions, etc. un moyen de dynamiser le hobby. De plus, ils sont théoriquement une pépinière de futurs « grands noms » du JdR... Globalement, on peut dire qu'ils atteignent leur but : 95 % des zines qui arrivent à Casus sont intéressants, pleins de vie, et compensent les défauts de présentation par l'intérêt des textes. Reste, à chaque livraison, deux ou trois... machins, envoyés par des gens qui n'ont rien à dire, mais qui le disent sur un grand nombre de pages, au mépris de la forêt amazonienne transformée en pâte à papier et de ma – fragile – santé mentale. A partir de maintenant, ceux-là seront juste mentionnés. Entendons-nous bien : pas question de « sélection » ou de « discrimination ». Simplement, cela me permettra de parler un peu plus de leurs collègues plus intéressants.
D'autre part, je reçois de plus en plus de publications qui n'ont qu'un rapport lointain avec le JdR... La BD, le rock, les comics, etc., sont des genres estimables, mais qui possèdent leurs propres revues. Donc, je ne parlerai plus de ces zines « marginaux » (par rapport à nous !) qu'en fonction de la place disponible (à moins, ce que je ferai de temps à autre, de les mentionner dans les Inspis). *Dura lex sed lex*, et à la prochaine.

T.L.

Les coordonnées des fanzines
3615 CASUS
rubrique CLU + Fanzines


LES PIN'S DU BARBARE
T'AS PAS UN PIN'S ?
ÇA A COMMENCÉ TOUT DOUCEMENT COMME TOUTES LES COLLECTIONNITES

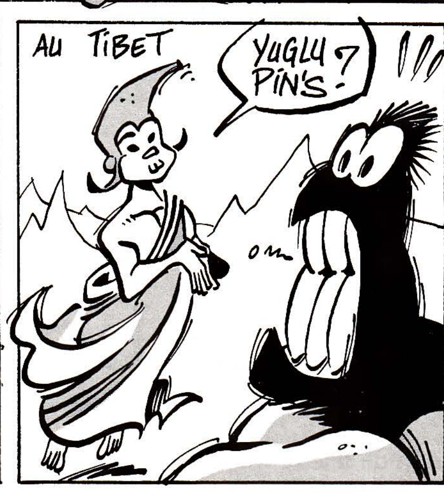

LA COLLECTIONNITE EST UNE AFFECTION BÉNIGNE DU CERVEAU...
T'AS PAS UN PIN'S ?

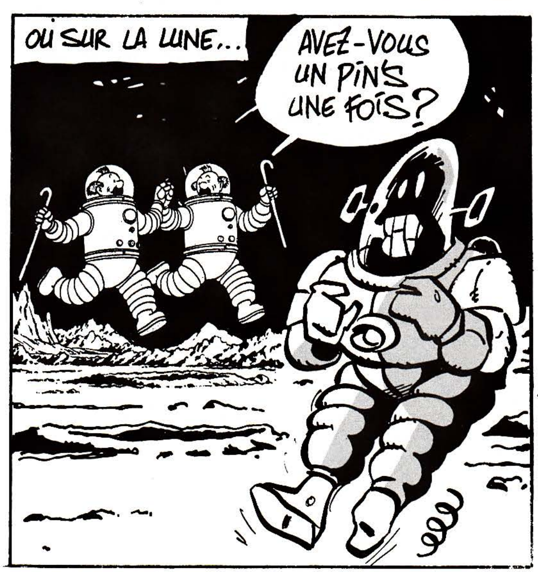

MAIS AUJOURD'HUI, IL S'AGIT D'UNE EXCEPTIONNELLE AFFECTION OVINE BIEN GRÉGAIRE...
T'AS PAS UN PIN'S ?


ÇA TE BROUILLE LE CERVEAU UNIQUE D'UN TROUPEAU DE MOUTONS EN MOINS DE TEMPS QU'IL N'EN FAUT POUR S'ENFUIR LOIN...
TRÈS LOIN !
PIN'S
PIN'S
PIN'S
PIN'S
PIN'S
PIN'S


..EN AMÉRIQUE
HAVE YOU PIN'S ?


AU GROENLAND
AYANÜK PIN'S ?


AU TIBET
YUGLU PIN'S ?


OU SUR LA LUNE...
AVEZ-VOUS UN PIN'S UNE FOIS ?


C'EST PAS DIFFICILE MÊME UN BARBARE N'A QU'UNE SOLUTION POUR ÉCHAPPER A LA MALADIE




LE PROCHAIN QUI ME DEMANDE UN PIN'S JE LUI TRONÇONNE L'AURÉOLE...

En direct de la rédaction



AVIS DE RECHERCHE

A l'occasion d'un prochain hors-série (une sorte de Best of) regroupant les meilleurs articles des numéros 1 à 25 de Casus Belli, nous recherchons les coordonnées d'anciens collaborateurs dont nous avons perdu la trace.
Sont donc « wanted » : Thierry Martin, François Bienvenu, Hong, Luc Sérard, Patrick Giacomini, Michel Liesnard, Bernard Touffait, Danielle Touffait, Daniel Duverneuil, Richard Pujol, Michel Mazier, Thierry Aubry, Gianni Vacca, Christian Delas, Christian Reynaud, Alexandre Marot, Lionel Tenneroni, Antoine Peignier, Pierre Pirdeler, Mathieu Lafourcade, Rémi Tourboult, Thomas Bruschi, Jean-François Clet, Fabrice Fleuret, Rémy Périgueux, Didier Lemetais, Frédéric Lasserre, Renaud Gadat, Jean-Luc Roger, Franck Hamon, Emmanuel Bachmann, Emmanuel Le Coz.
Si vous êtes sur cette liste, ou si vous connaissez une personne qui s'y trouve, veuillez contacter la rédaction de Casus Belli, merci.

Joueur, qui es-tu ? (version de base) ou Lecteur, qui es-tu ? (version avancée)

Pour le savoir, nous avons préparé un sondage auquel nous aimerions vous voir répondre. Ces 8 pages, au centre du numéro, peuvent être photocopiées et diffusées autour de vous (nous savons qu'un exemplaire de CB est lu par plusieurs personnes). Mais nous savons également que tous les joueurs ne lisent pas Casus Belli, aussi nous avons préparé un « mini sondage » qui ne fait « que » 4 pages et contient moins de questions spécifiques à notre journal. Il est donc plus facilement photocopiable et nous vous invitons à le faire circuler largement dans votre club ou votre cercle de joueurs. Des exemplaires de ce mini sondage seront disponibles dans de nombreuses boutiques de jeux de simulation. Un exemplaire vous sera aussi envoyé par simple demande écrite à la rédaction de Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Y a-t-il un club dans ma région ?

A cette question, nous répondions souvent qu'il fallait consulter le minitel. Mais grâce aux progrès sans cesse plus extraordinaires de l'informatique, nous avons réussi à « récupérer » l'annuaire des clubs de 3615 Casus. Désormais vous pouvez écrire (à partir de mi-septembre seulement) et demander la liste des clubs de votre région (un fichier par département, et pas sur la France).
Si vous désirez avoir une liste à jour et nationale, consultez la rubrique CAL sur 3615 Casus. Nous invitons par ailleurs les clubs qui ne seraient pas inscrits sur cet annuaire minitel d'essayer de s'y faire inscrire (après tout, sur tous les membres d'un club, il y en bien un qui dispose pour quelques minutes d'un minitel).

Pas de Casus au kiosque?

Si Casus Belli n'est pas distribué par votre marchand de journaux habituel, réclamez-le lui. Il peut se le procurer chaque bimestre par les réseaux de diffusion habituels (NMPP), signalez-lui qu'il s'agit d'un titre d'Excelsior Publications, le même groupe que celui de Science & Vie et de l'Action Automobile. Bien sûr, n'oubliez pas ensuite d'aller chercher votre exemplaire au magasin.

Et écrivez-nous sur 3615 CASUS rubrique RED !

Club Siroz

Le bonheur, si je veux !

Afin de mieux vous servir et de répondre de façon encore plus complète à vos attentes, la Siroz Productions met à votre disposition ce nouveau service.

Le Club Siroz vous propose:

— Une adhésion entièrement gratuite.

— Des fiches techniques sur les nouveautés avant leur parution détaillant leur contenu.

— La possibilité de dialoguer avec les créateurs et de donner ainsi votre avis sur les extensions passées et à venir, de recevoir vos jeux dédicacés et bien d'autres choses encore.

Carte à renvoyer à :
Idéojeux 7, rue Jean Mermoz
78000 Versailles.

Club Siroz

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

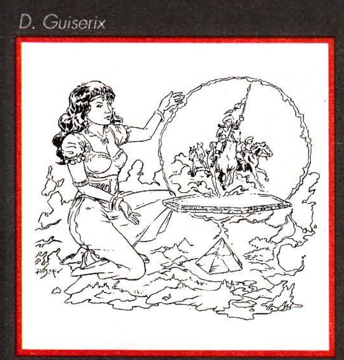
Signature :

La carte du Club Siroz est strictement personnelle et ne peut en aucun cas être prêtée ou échangée. Elle donne droit aux divers services du Club Siroz à son titulaire. Siroz Productions décline toute responsabilité quant à l'utilisation qui pourrait être faite de cette carte en tant que pièce d'identité officielle.

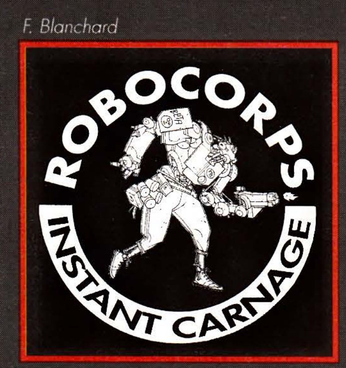
Arborez vos idoles

N'ayez pas l'air idiot cet été avec votre vieux T-shirts New Kids on The Block, mettez plutôt un Collector's Casus Belli. Des dessinateurs illustres ont accepté de griffer le coton : Didier Guiserix, Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Olivier Vatine, Thierry Ségur et Guillaume Sorel. Ces petites merveilles sont disponibles dans toutes les boutiques de jeu et certaines boutiques de BD.

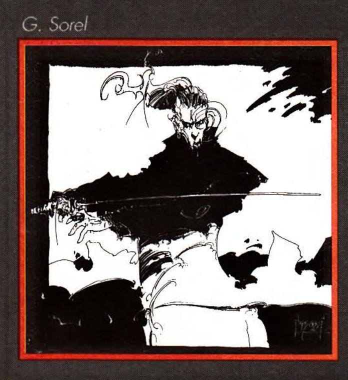
D. Guiserix



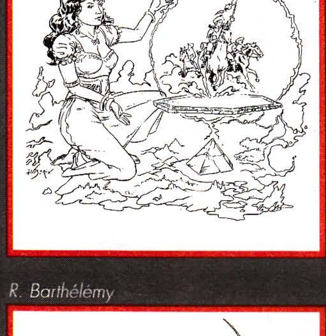
F. Blanchard



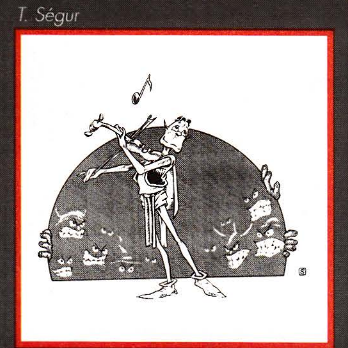
G. Sorel



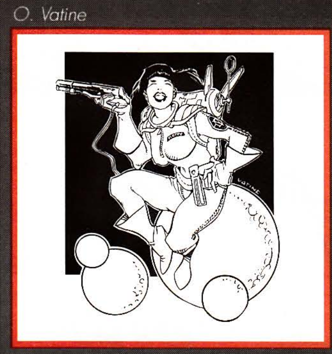
R. Barthélémy



T. Ségur



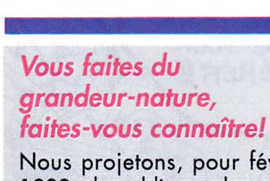
O. Vatine



Courrier des lecteurs

« Monsieur, je suis le président du club des collectionneurs de pin's de Trifoully-les-Gourmettes. Je vous ordonne donc de m'envoyer un pin's Casus Belli, sinon je serai extrêmement en colère de n'être pas pris au sérieux. »

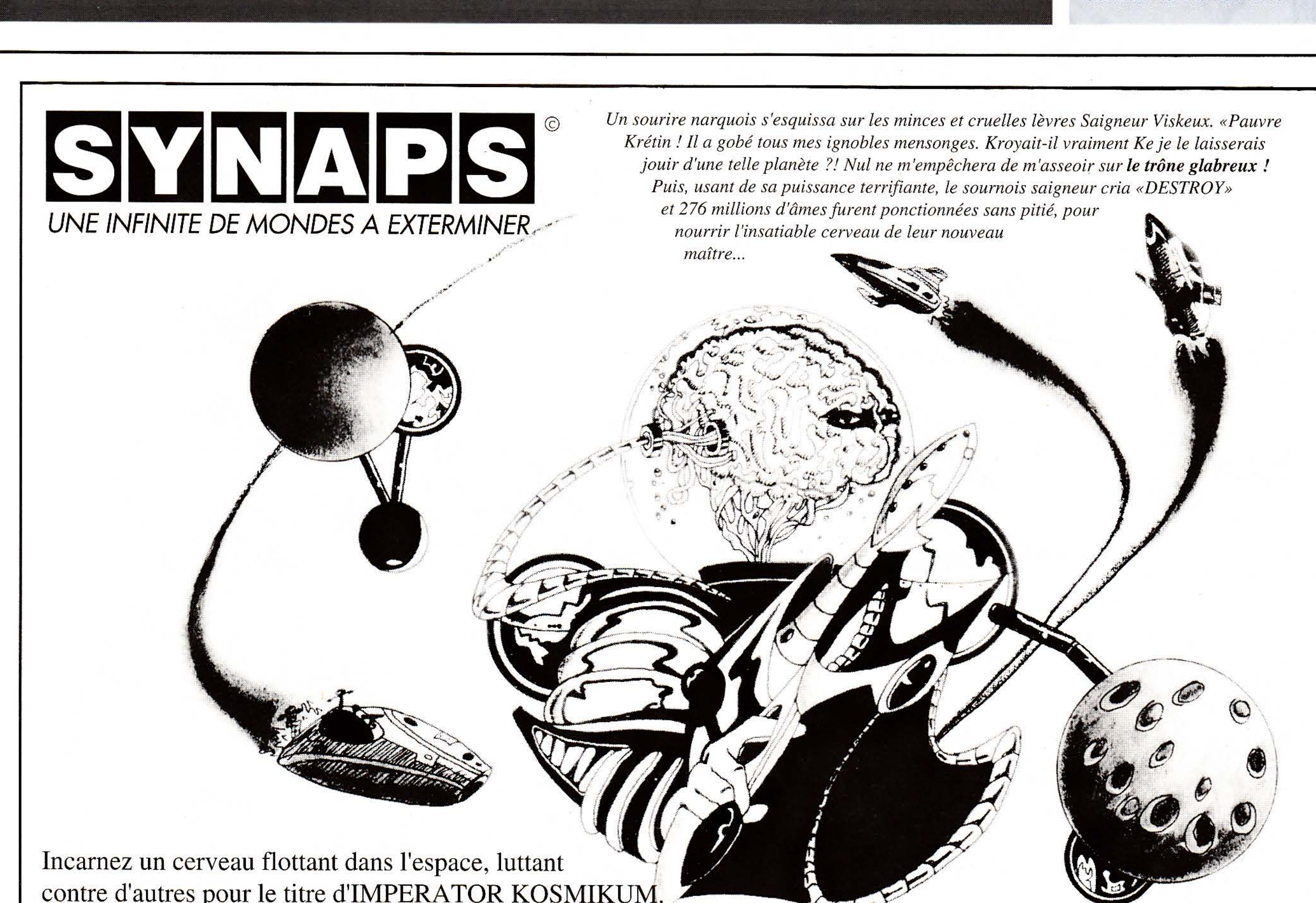
C'est à la soixantième demande du même acabit que nous avons demandé à Coucho de nous réaliser une page du Banni/Barbare Déchaîné en guise de réponse et commentaire. Voir page 17.



Vous faites du grandeur-nature, faites-vous connaître!

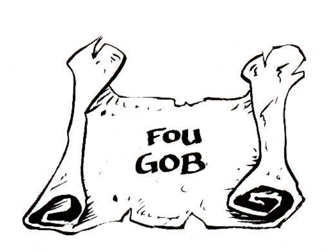
Nous projetons, pour février 1992, de publier un hors-série consacré aux grandeur-natures. Bien que conçu « grand public », il contiendra des règles, des conseils et la liste des principaux clubs organisateurs.

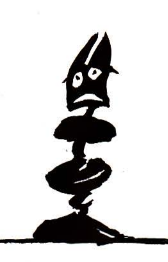
Si vous voulez être cités, ou même participer à ce hors-série, contactez la rédaction en écrivant à Casus Belli hors-série grandeur-nature, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Nous vous enverrons par retour du courrier une fiche d'inscription pour enregistrer votre club, association ou société.

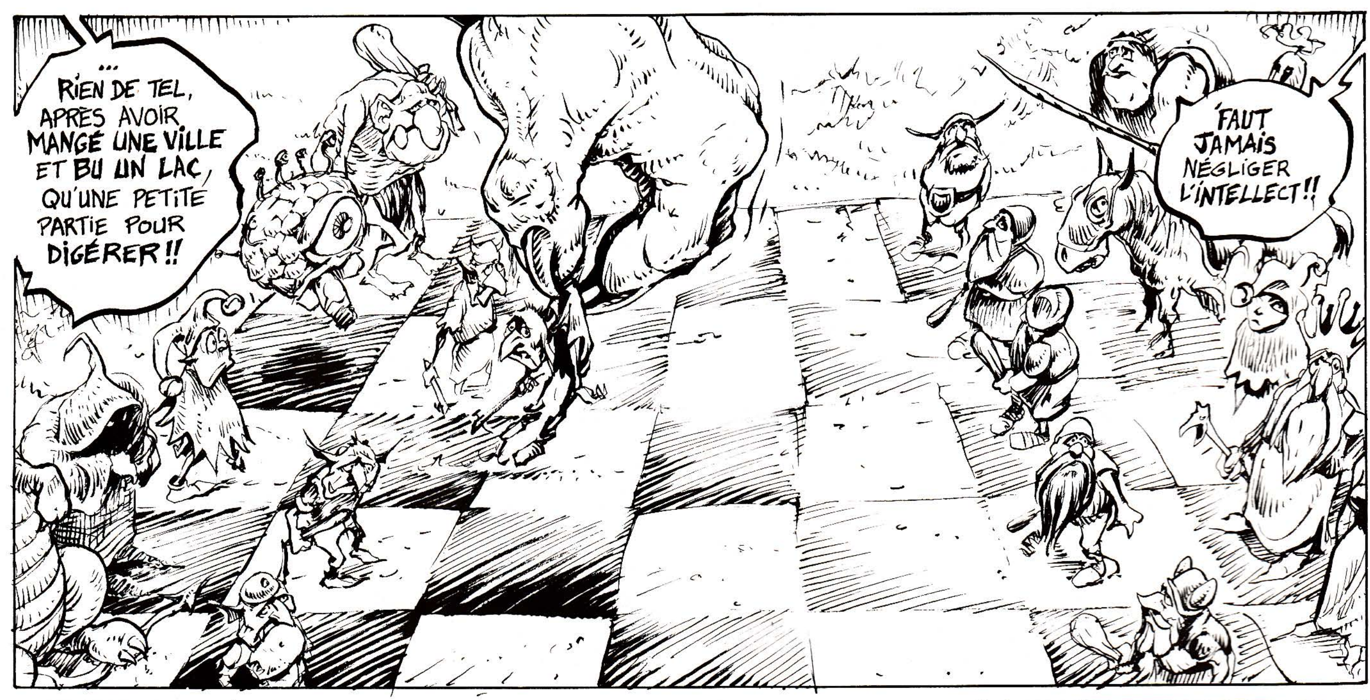



LES TERRIBLES AVENTURES DE


LE-BÔ


FOU GOB




... RIEN DE TEL, APRÈS AVOIR MANGÉ UNE VILLE ET BU UN LAC, QU'UNE PETITE PARTIE POUR DIGÉRER !!
FAUT JAMAIS NÉGLIGER L'INTELLECT !!


NAIN PRENDS KOBOLD !!
PAF
FOU GOB' PRENDS RANGER !!
OH NON PAS ÇA ...


Y M'PLAIT CE JEU ! VIENS DONC ME PRENDRE, P'TIT GOB' !!


QUELQUES COUPS PLUS TARD. ...
BAF
ECHEC ET MAT !!
... QUELLE MALCHANCE DE S'ÊTRE FAIT CAPTURER PAR CES TITANS KROC !!
FAUT SE FAIRE LA BELLE MAX !!


?!
ENTIÈREMENT D'ACCORD GOB', ... ON VA SE FAIRE LA BELLE !!
HÉ KROC, TU CONNAIS LE SACRIFICE DU FOU ?!
PARLES TROP KROC
ON VA T'APPRENDRE FAYOT !!
T'ES MORT
FIN
CHEVALIER SÉGUR

CLUBS & ASSOCIATIONS



FRANCE

■ **Châtellerault** (Vienne). Les membres du *Cercle* se réunissent tous les vendredis soir à la Maison pour Tous de Châtellerault. Tous les types de jeux sont pratiqués : des jeux de rôle aux wargames en passant par les jeux de diplomatie et autres jeux de plateau. La création d'un fanzine est à l'ordre du jour ainsi que la participation aux grandeur-natures de la région. Pour des infos complémentaires, contactez Philippe au (16) 49.21.75.36 (en soirée) ou Arnaud au (16) 49.23.12.07 (les week-ends).

■ **Chenôve** (Côte d'Or). La *guilde des Lycanthropes* propose de jouer à l'Appel de Cthulhu, Warhammer, Cyberspace, Whog Shrog, Berlin XVIII, Stormbringer... ainsi qu'à quelques jeux de plateau et wargames. Accueil tous les mercredis de 14h30 à 18h et les samedis de 14h à 18h30. Pour tout renseignement, téléphonez à la MJC de Chenôve au (16) 80.52.18.64 ou le week-end au (16) 80.52.08.40, demandez Pierre-Alain.

■ **Clermont-Ferrand** (Puy-de-Dôme). Avec *Némésis*, l'association de jeux de rôle et de simulation, vous pouvez pratiquer à peu près tous les jeux disponibles en France. L'association a également plusieurs projets de manifestations. Pour tout renseignement, téléphonez au siège social : (16) 73.27.75.82. Association de Jeux Némésis, Daniel Dugourd, 62 avenue Léon Blum, 63000 Clermont-Ferrand.

■ **Fos-sur-Mer** (Bouches-du-Rhône). L'association *Imagin'ère* organise des semi-réels à thème médiéval-fantastique dans le sud de la France. Ces jeux reprennent les règles de Durandal. Renseignements auprès de Sébastien Nicodème, Imagin'ère, 2 place Raimu, 13270 Fos-sur-Mer.

■ **La Défense** (Paris). Le club *Les Gropogs* vous invite le samedi et le dimanche au parvis de la Défense pour jouer à Torg, Stormbringer, Pendragon et Shadowrun. Pour de plus amples renseignements contacter Manuel au (1) 47.78.47.65 de 18h à 19h (répondeur).

■ **Montbonnot** (Isère). L'association *Les Deux Tours* organise des grandeur-natures. Pour en savoir plus contactez Olivier Beguery, 188 chemin des Rieux, 38330 Montbonnot.

■ **Montpellier** (Hérault). *Les Champions Éternels* jouent à tout, avec une préférence pour les jeux qui favorisent le role playing, comme Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Hurlements... Retrouvez-les à la Maison Pour Tous du Petit Bard, rue d'Alco, 34070 Montpellier ; ou contacter Jérôme et Nicolas au (16) 67.61.01.63.

■ **Nantes** (Loire Atlantique). Le club *Millenium* (voir Debriefing de CB 63) a construit une deuxième voiture pour ses grandeur-natures « à la Bitume », destinée à être pilotée par les joueurs eux-mêmes. Renseignements : Dorian Jeux, 9 rue Jean Jaurès, 44000 Nantes. Tél. : (16) 40.12.05.40.

■ **Oullins** (Rhône). Le club *Crazy Orc* se réunit tous les samedis après-midi à partir de 14h pour pratiquer des jeux de rôle (AdC, Stormbringer, Rolemaster, INS/MV, les 3 Mousquetaires...), des jeux de plateau (Civilisation, Diplomacy, Junta...) et des wargames (Air Force, Tank Leader, Auerstaedt...). Le club sera ouvert pendant les vacances d'été à la Maison des Sociétés, 37 rue Raspail, 69600 Oullins. Renseignements auprès de Vincent au (16) 78.56.20.87.



■ **Paris**. *Le Cercle d'Airain* rassemble tous les fans du cycle d'Ambre de Roger Zelazny, ainsi que les amateurs de science fantasy. Pour tout renseignement : éditions Denoël, Mme Yvonne Maillard, 73 rue Pascal, 75013 Paris.

■ **Saint-Chéron** (Essonne). Si vous ne connaissez pas les jeux de simulation contactez l'association *Triax* et venez la retrouver tous les samedis à partir de 14h, salle des Associations, à côté du syndicat d'initiative de Saint-Chéron. Contact : Lionel au (1) 64.56.30.87.

■ **Saint-Saulve** (Nord). Le *club du pourvoyeur d'Ames* annonce qu'il sera ouvert les mardi, mercredi et samedi du mois de juillet. Il attend beaucoup de monde. N'oubliez pas d'apporter votre bonne humeur ! Adresse : MJC Maison pour Tous, rue Paul Vaillant Couturier, 59880 Saint-Saulve. Renseignements. au : (16) 27.46.82.48.

BELGIQUE

■ **Bouge**. Le club *In Ludo Veritas* organise des parties de jeux de simulation (JdR, wargame, boardgame) à la salle Le Phénix, rue de l'Institut, 5004 Bouge. Informations auprès de Laurent au (19) 081/21.44.96 ou auprès de Denis au (19) 081/51.18.81.

■ **Haine-Saint-Pierre**. L'A.R.D.K.U. (Association pour la Revalorisation et le Développement du Killer Urbain) est né. Il regroupe JdR, wargame, jeu de plateau et bien sûr grandeur-nature et killer. Contact : David Minne, rue Hamoir 124, 7100 La Louvière ; et Christophe Gosselin, rue du Cercle Excelsior 4, 7100 Haine-St-Pierre. Tél : (19) 064/28/31/79.

JEUX D'AVENTURES
"Paint Ball"

Phantom	2400,00 F
Jaguar	2000,00 F
Poison	2700,00 F
Billes	0,50 F
CO/2	4,50 F

(Neuf et occasion)

Vêtements - accessoires-
Jeux de rôle - Wargames -
Figurines ...

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DORIAN JEUX
9, Rue Jean JAURES
44000 - NANTES
Tel: 40 12 05 40

BOUTIQUES

PARIS. La boutique *Temps Libre* sera fermée pour cause de vacances d'été, du 13 juillet au 6 août. Tél : (1) 42.74.06.31.

PARIS. La boutique l'Oeuf Cube est heureuse de vous annoncer la sortie de son pin's. Pour vous le procurer, appelez au (1) 45.87.28.83.

SUD DE LA FRANCE. Une boutique spécialisée dans les jeux de simulation cherche un repreneur. Si vous êtes intéressés, écrivez à Jeux Descartes, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15, qui transmettra.



INITIATIVES

Découvrez le paint ball game

Cobra Loisirs organise tous les week-ends et tous les jours de cet été sur la région parisienne, des parties de paint ball game pour personnes équipées ou non. Cet hiver, il y aura une partie par week-end, et tous les quinze jours, du grandeur-nature médiéval ou Warhammer 40 000. Cobra Loisirs, 36 place des Saisons, la Défense 1, 92400 Courbevoie. Tél : (1) 49.00.07.89.

Offre d'emploi

Suite à son déménagement, la société Eurogames cherche, à Aix en Othe ou dans les environs (départements 10 ou 86) : un(e) magasinier avec le permis B (VL) et un (e) secrétaire comptable. Tél. : (16) 25.46.77.80



CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Été 91, le minitel sera chaud!

Aah, l'été! Saison des vacances et du repos... sauf pour Joe Casus qui restera rivé au clavier de son minitel jusqu'en septembre. Les jours de pluie, n'oubliez pas d'aller lui dire un petit bonjour sur 36 15 CASUS, vous pourrez en profiter pour découvrir nos toutes nouvelles rubriques!

36 15 CASUS conquiert le monde!

N'avez-vous jamais rêvé à une messagerie qui vous permettrait de discuter avec des joueurs du monde entier? Eh bien, c'est ce que vous permet désormais 36 15 CASUS! En effet, nous vous proposons une fantastique messagerie internationale grâce à laquelle vous pouvez entrer en contact avec des correspondants américains, allemands, hollandais, yougoslaves, australiens, etc.
Et si vous avez du mal à y croire... essayez, vous verrez!

Téléchargement: une nouvelle rubrique

Les amateurs de micro-ordinateurs ont toujours besoin de nouveauté. C'est pourquoi nous avons tout spécialement pensé à eux en ouvrant une rubrique Téléchargement qui devrait les ravir. Pour obtenir de nouveaux logiciels, il suffit d'un câble spécial et d'un programme de chargement. Pour en savoir plus, branchez-vous sur 36 15 CASUS!



Des conseils pour 36 15 Kil (KIL + Envoi)

Vous êtes plusieurs centaines à avoir déjà découvert Kil, notre jeu inspiré du célèbre Killer. Voici donc quelques conseils «élémentaires» qui vous permettront de devenir de redoutables exécuteurs...

• Quand vous faites partie du Cercle des 10 (lorsque votre numéro est compris entre 10 et 2), pensez à consulter régulièrement les Classements (Grands Maîtres, Grands Criminels, etc.) afin d'essayer de deviner le nom des «pairs» que vous devrez abattre pour accéder à la première place.

• Si vous avez la chance de devenir Numéro 1, utilisez toutes les ressources dont vous disposez (emprisonnement des autres joueurs, piratage de pseudos, etc.) pour retarder les autres concurrents. Attention: il y a plusieurs centaines de prétendants au trône!

• Prenez le temps de bien noter le code secret qui vous est donné lorsque vous créez votre exécuteur. En effet, le Numéro 1 a la possibilité de s'emparer de n'importe quel personnage et si vous voulez récupérer le vôtre, vous aurez besoin de ce code!

• Notez toutes les informations qui apparaissent périodiquement sur l'écran, même si elles ne concernent pas votre cible. Vous pouvez en effet les monnayer avec d'autres joueurs afin de découvrir l'identité de votre victime.

• Rendez vous régulièrement à la morgue. La liste des derniers joueurs «assassinés» indique en effet quel était leur ancien «numéro». En réfléchissant un peu, vous pourrez déduire quel est leur matricule actuel...

• Pour déterminer l'identité de votre cible, appliquez les principes édictés par Sherlock Holmes. Une fois que vous pensez avoir assez d'indices (profession, arme, etc.), allez en rubrique BAL et utilisez l'option «Reconnaissance par catégorie» (tapez Guide) afin de sélectionner les personnages correspondant aux indices que vous possédez.

• Pensez à vous allier à d'autres joueurs afin d'échanger plus facilement des informations, des armes, etc. Evidemment, ces alliances ne pourront pas tenir éternellement... il ne peut y avoir qu'un seul Numéro 1!

Note: si vous avez des questions à poser sur Kil, faites-le sur le mur Killer (KLR + Envoi). Je me ferai un plaisir de vous renseigner...

Débats en tout genre (MUR + Envoi)

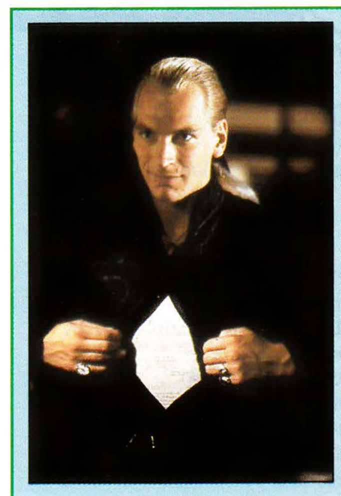
Les débats deviennent de plus en plus féroces sur le mur Jeux de rôle (JdR + Envoi). Après la magie, les pouvoirs psy et la moralité, le dernier sujet en date était: la mort et les PJ. Ce thème a donné lieu à des discussions enflammées, attisées par un certain Dragon Feneant (sic!) qui semble avoir pris un malin plaisir à jeter de l'huile sur le feu. Quoi qu'il en soit, les arguments exposés ont souvent été d'un excellent niveau, ce qui prouve bien que les rôlistes ne sont pas tous aussi «inconscients» que certains veulent bien le dire...

Rogue: l'éternelle lutte du Bien et du Mal (ROG + Envoi)

Les assassins de Rogue – des joueurs qui pratiquent le «Moi vois, moi tue!» à outrance... même contre les autres PJ – ont constitué une confrérie: la C.I.A. Heureusement, il existe une organisation «anti-assassins» – l'AAA – qui a été montée par d'autres joueurs afin de lutter contre cette engeance et de venir en aide à ses victimes.
Si jamais vous avez envie d'adhérer à l'AAA (je n'ose pas imaginer que vous vouliez rejoindre les rangs de la C.I.A.!), contactez la BAL Aiderogue.

Gardez le contact!

N'oubliez pas que vous pouvez écrire directement à certains de nos collaborateurs en utilisant la rubrique «Boîtes Aux Lettres» (BAL + Envoi): Valmont (Laurent Henninger/wargames), Athanor (Pierre Rosenthal/Simulacres, etc.), Jean (Jean Balczesak/AdC, Star Wars), Ermold (Denis Beck/AD&D, etc.), Tedd (Marc Brandsma/wargames, ludotique), Intruder (Claude Esmein), Alarm (Michel Vineau), Iago (Xavier Blanchot), Dame du Lac (Anne Vétillard). ◆



CONCOURS

Warlock

Imaginez un sorcier tout droit venu du Boston de la fin du XVIIe siècle qui se retrouverait à notre époque. Imaginez que cet homme n'ait qu'un seul objectif: s'approprier le Grand Grimoire qui lui permettra de disposer de pouvoirs infinis. Les seules personnes capables de l'empêcher d'atteindre son but sont Redferne, un chasseur de sorcières venu du passé, et Kassandra, une jeune femme qui est condamnée à vieillir de 20 ans toutes les 24 heures...

Warlock est un film de Steve Miner, avec dans les premiers rôles Julian Sands (*Chambre avec vue*), Richard Grant (*Henry & June*) et Lori Singer (*Wanda's Café*). Il sortira début août sur les écrans français et nous vous proposons de gagner des places gratuites pour aller le voir en jouant sur 36 15 CASUS.

Pour pouvoir recevoir une place, il faut répondre aux deux questions suivantes:

— Citez un autre célèbre film fantastique réalisé par Steve Miner.

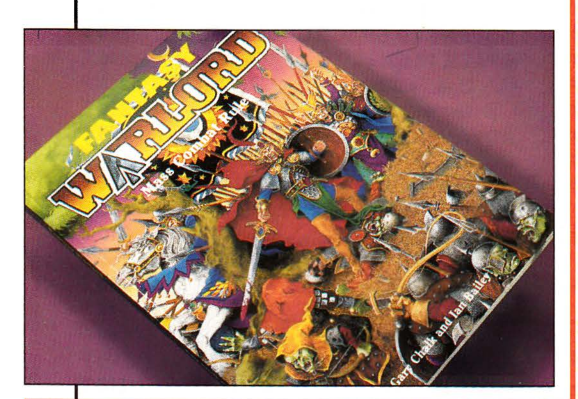
— Que signifie «Warlock» en anglais?

Facile, non? Alors si vous voulez tenter votre chance, donnez vos réponses en BAL Joe Casus (tapez BAL + Envoi), en n'oubliant pas de laisser vos coordonnées complètes.

Les 25 premières bonnes réponses gagneront une place de cinéma.

Les murs ont des oreilles sur 3615 CASUS

TÊTES D'AFFICHE



Avec Fantasy Warlord, les jeux de combat pour figurines fantastiques n'ont plus rien à envier à leurs homologues historiques. Complexité et « réalisme » font désormais partie de leur savoir-faire.

FANTASY WARLORD V.O.

Du travail de pro !

Sur un thème et avec un titre assez similaires au Fantasy Warriors de Grenadier (voir CB n° 62), Fantasy Warlord frappe encore plus fort. Le jeu se présente sous la forme d'un gros livre tout en couleur (l'éditeur est un habitué de l'édition de luxe) qui contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer, avec cependant une exception de taille : les figurines et les décors ! Sur plusieurs centaines de pages, Gary Chalk égrène les préceptes de son jeu. On y apprend comment créer un personnage (complet avec caractéristiques liées au combat, compétences, objets magiques, équipement et sortilèges pour les jeteurs de sorts). Viennent ensuite les règles de déplacement, très classiques, puis le combat, qui est, lui, très original. En effet, le facteur chance y est réduit au minimum et il est primordial de bien combiner les unités, les types d'armes, et de prendre subtilement en compte le moral et l'expérience des troupes pour gagner. Compter sur un coup de bol ne vous avancera à rien ! Côté magie, le facteur aléatoire est déjà beaucoup plus présent, ce qui n'est pas un mal vu l'essence naturellement chaotique des sortilèges. Saupoudrez le tout d'un brin de background (plusieurs dizaines de pages), de fiches cartonnées expliquant en détail les caractéristiques de toutes les races non humaines (elfes, nains, gobelins, ogres, etc.), de règles spéciales en cascade qui tiennent compte de tout ce qui peut se passer sur un champ de bataille fantastique (créatures non corporelles ou volantes, monstres, géants, etc.) et de la sempiternelle lutte du Bien contre le Mal (et du Chaos contre la Loi) avec, pour une fois, une place importante laissée à la Neutralité (il existe des sorts spéciaux pour les peuples neutres). Le tableau ainsi brossé semble bien prometteur mais il y a un hic. A la différence de son compère Fantasy Warriors, Fantasy Warlord ne s'adresse pas du tout aux débutants. Tout d'abord il faut constituer son armée ce qui, vu le prix des figurines, est assez coûteux. Ensuite, il faut bien maîtriser le jeu et surtout sa séquence qui ne comporte pas seulement les incontournables phases de mouvement et de combat (suivies la plupart du temps d'une phase de magie). Ici on découvre les phases de charge, de contre-charge, la phase de réaction, de moral avant combat, de moral après combat. Dans le même ordre d'idée, les ordres donnés aux troupes sont très complexes et, bien que matérialisés par des pions à placer à côté des figurines (ce qui limite les travaux d'écriture), ils sont nombreux et affectent subtilement la façon dont les troupes vont se déplacer et combattre. Ces règles ne vont pas choquer l'expert en jeu avec figurines (le maniaque de la Flèche et l'Épée) mais risquent de rebuter le débutant tout droit sorti de Warhammer Fantasy Battles.

Fantasy Warlord est à mon avis le jeu de combat avec figurines fantastiques le plus complet et le plus riche. Dommage qu'il soit si difficile à appréhender !

Croc

Jeu pour figurines médiéval-fantastique 25 mm. Édité en anglais par Folio Angleterre. Importé par Agmat. Prix indicatif : 150 F.

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

jeux de négociation

MID-EAST PEACE V.O.

Colombes et faucons

Si les wargameurs sont des charognards, il semblerait que les diplomates n'aient rien à leur envier. C'est en effet cette année que Columbia Games a choisi de publier Mid-East Peace (M.E.P.).

Ce jeu de négociation se déroule dans le Proche-Orient actuel, chacun des joueurs (de 2 à 6) présidant aux destinées de l'un des 12 pays de la carte : Iran, Turquie, Irak, Syrie... Les règles de base sont simples et efficaces. Chacun son tour joue deux des trois phases possibles : économique, militaire, diplomatique ; la phase de négociation proprement dite étant hélas optionnelle. Il est ainsi impossible d'accumuler enrichissement, expansion et renforcement ; ce principe très original confronte les joueurs à des dilemmes stratégico-diplomatiques cruels. Mais la principale innovation de M.E.P., ce sont les conditions de victoire. La partie pouvant s'achever par une paix globale, soit que tous s'alignent sur la même superpuissance, soit qu'un cessez-le-feu onusien soit voté, ou par une guerre généralisée, quand les réserves de pétrole sont épuisées ; les PV seront décomptés différemment selon le cas de figure, la puissance militaire étant pénalisée dans l'un, récompensée dans l'autre. Le vainqueur sera donc celui qui aura le mieux su prévoir le cours du jeu, tout en l'influençant. M.E.P. est donc le premier « peacegame » de l'histoire des jeux de simulation. Le reste des règles, depuis la production au combat, en passant par l'O.N.U., est d'une simplicité coranique, sans aucun jet de dé.

Cependant, c'est avec le jeu avancé que M.E.P. prend toute sa dimension : l'O.P.E.P., le conseil de Sécurité, les oléoducs, etc., relèvent un plat déjà épicé, et le système, très souple, permet des variations infinies.

M.E.P., sans prétendre à la simulation, est un jeu assez novateur dans ses principes, propice aux retournements de situation les plus spectaculaires. Conçu essentiellement comme un jeu d'initiation et de détente, il intéressera plutôt les néophytes que les vétérans de la diplomatie.

Selim Saheb Ettaba

Mid-East Peace est jeu en anglais édité par Columbia Games.

wargames

OBJECTIVE SCHMIDT V.O.

Isolez les joueurs !

The Gamers nous propose un jeu basé sur des principes identiques à ceux de Force Eagle's War (que nous avons présenté dans CB 60). Objective Schmidt traite des combats qui ont eu lieu dans la forêt de Huertgen du 2 au 6 novembre 1944, plus précisément de la tentative pour prendre et tenir le bourg de Schmidt du 112e R.I. américain assisté du 707e bataillon de chars, face à des éléments des 89e DI, 275e DI et 116 PZ allemandes.

Le jeu est conçu pour cinq joueurs. Deux d'entre eux incarnent les états-majors américain et allemand qui, sans voir la carte ni les pions reçoivent

les rapports de leur partenaire respectif, et attribuent des missions aux unités grâce à des feuilles d'ordres. Deux autres sont les officiers sur le terrain, chargés d'exécuter chaque mission ordonnée par l'état-major, avec les unités qui sont allouées pour cette opération. Le dernier joueur arbitre la partie, transmet les rapports et les feuilles d'ordres. Deux livrets expliquent les règles, extrêmement denses, mais accompagnées d'exemples et illustrées grâce à 6 scénarios didactiques (il y en a 9 autres, historiques, dont la campagne de 5 jours).

L'accent est mis sur :

— le choix « combat-ou-mouvement-mais-pas-les-deux », vulnérabilité mais rapidité ou le contraire, avec pour conséquence de faire de la progression en perroquet ;

— les tirs de zone, qui affectent toute unité dans l'hex., ou tir pointu contre des cibles précises (char, artillerie sur carte). De même, une unité est équipée pour arroser une zone (un hex.), pour tuer du char, ou les deux.

J'ai aimé Objective Schmidt. Il y a certes 40 pages de règles arides à connaître, mais il est prévu de les apprendre progressivement, grâce aux scénarios didactiques. Il faut du temps pour jouer la campagne, mais 14 scénarios de deux heures ou plus sont également proposés. Les joueurs d'un même camp ne devant pas se parler sous peine de simulation foireuse, il faut prévoir de la place. Mieux vaut jouer à 5, mais on peut jouer à 2, ce qui retire tout le sel du jeu, et aussi en solitaire en établissant à l'avance des feuilles d'ordres qu'il suffira d'appliquer à l'un des camps.

Toutes ces caractéristiques impliquent que la jouabilité est sacrifiée au profit du réalisme. Toutefois le fait de respecter les normes de temps, de place et de joueurs, consacre Objective Schmidt comme jeu de club. A titre de comparaison, O.S. présente le niveau de difficulté immédiatement inférieur à ASL, pour une échelle de combat plus proche de celle de Tank Leader (1 pion=1 section de fantassins ou un peloton de chars ; 1 hex= 100 m).

Vous aurez remarqué que chaque défaut est à chaque fois compensé par une qualité. La dernière que je lui trouve est d'avoir une présentation sobre. Entre autres la carte est jolie, claire et simple, très loin des polychromes à la mode.

Christophe Ghesquier

Objective Schmidt est un wargame en anglais édité par The Gamers.

BALKAN FRONT V.O.

Une bonne initiation à Europa, sans plus

Balkan Front est un jeu de la série Europa, qui simule la campagne des Balkans de novembre 1940 à l'été 1941. C'est la réédition de Marita-Merkur, publié en 1978 par GDW. GR/D désormais propriétaire du label Europa a repris la série.

Ce jeu est le premier exemple de la deuxième refonte du système Europa. Un excellent travail a été effectué sur la cartographie qui est proche de la perfection. Autre innovation, les règles portuaires ainsi que celles des voies de communication ont été améliorées. Cela affecte de façon considérable le ravitaillement, et augmente encore le réalisme. Ainsi l'Axe ne possède plus qu'un axe de pénétration en Grèce susceptible de lui permettre une offensive efficace.

Mais pourquoi GR/D a-t-elle réédité l'un des moins intéressants (avec Case White) jeux de la série alors que de nombreux titres sont épuisés, et pas des moindres (SE, TFH) ? En dehors des passionnés de la série Europa, je vois mal quel public GR/D espère s'attacher. En effet, la campagne des Balkans n'a aucun intérêt sur le plan ludique. Le jeu est tellement réaliste que la marge de manœuvre de chaque joueur est on ne peut plus réduite.

Dans la première partie de la campagne, les Italiens n'ont aucune chance de progresser à travers le Pinde car, quoi qu'il arrive, ils ne pourront jamais ravitailler leurs troupes. Dans la deuxième partie de la campagne, au moment où les Allemands passent à l'offensive, les Yougoslaves n'ont aucune chance de stopper l'invasion nazie. Le point de passage obligé de cette invasion se trouve sur l'axe Nis, Skoplje, Thessalonique, Larissa, et l'on voit mal comment les Alliés pourraient arrêter cette armée forte de 33 divisions (dont 10 divisions blindées et motorisées) et 26 régiments de soutien. La combinaison des armées (blindés, artillerie, infanterie, aviation) assure aux nazis une victoire inéluctable.

Tout le jeu repose donc sur la vitesse d'exécution de l'Allemand qui, pour obtenir une victoire décisive, devra optimiser ses mouvements afin de conquérir le plus de territoire possible et paralyser ainsi son adversaire. Le joueur Allié devra quant à lui se contenter de « boucher les trous » et d'essayer de contrôler les voies de communication. Il faudra qu'il tienne le plus longtemps possible sur l'axe Kuterine-Mont Olympe et dans le triangle Mont Olympe, Phlorina, Kozane pour retarder le plus possible la chute de la Grèce.

Balkan Front s'adapte parfaitement au jeu en solitaire. C'est la meilleure introduction au système Europa car il permet de découvrir les différents aspects de cette série, enfin c'est un excellent exercice pour apprendre à mettre en œuvre la guerre-éclair.

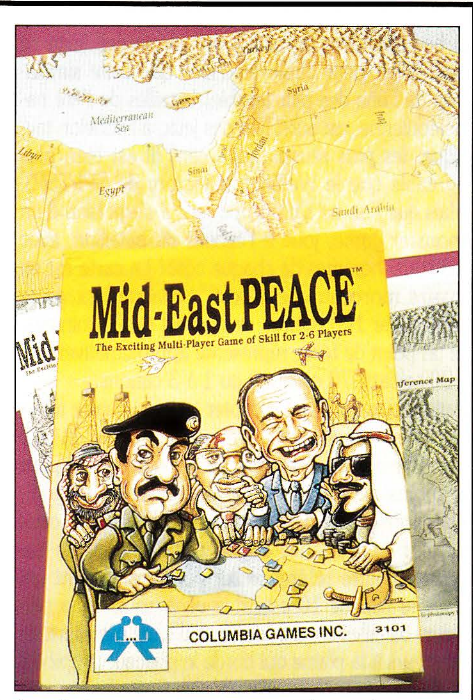
Pierre Gioux

Jeu en anglais édité par Game Research Design.

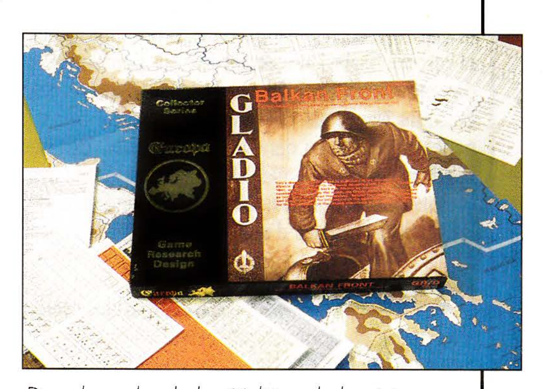
LA BATAILLE DE LA MOSKOWA V.O.

Comme Napoléon, vous paierez cher la campagne de Russie

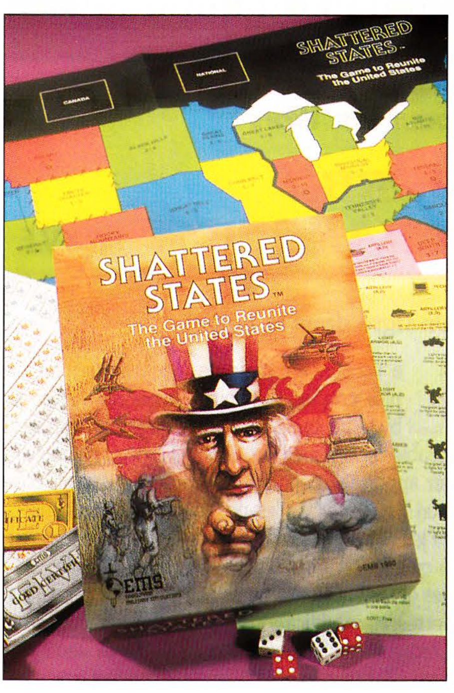
Le fameux jeu de Martial Enterprises, édité en 1975 et couronné à Baltimore lors d'Origins II par le Charles Roberts Award, vient d'être réédité par GDW, en un nombre limité d'exemplaires (ce qui explique son prix exorbitant). Cette deuxième édition a été peu remaniée (même



Les diplomates, eux aussi, ont droit à leur jeu inspiré par les affaires du Golfe.



Dans le cadre de la réédition de la série Europa, Marita-Merkur devient Balkan Front.



Amateur de premier degré s'abstenir.

si heureusement la carte a été recolorée), juste ce qu'il fallait pour conforter l'idée que cette simulation de l'une des plus terribles batailles de l'ère napoléonienne, est aussi l'un des jeux, à l'échelon tactique, les plus réussis qui soient (il est bien plus agréable que le Wellington Victory de SPI-TSR). Mais que l'on ne s'y trompe pas, il s'agit bien d'un *monster game*, joué à l'échelle du bataillon, avec 130 000 hommes de chaque côté ! La carte est en quatre morceaux de 42x56", chaque hexagone représente 100 mètres, le tour est de 20 minutes, et un point de force représente approximativement 120 soldats, 70 cavaliers ou 1 à 3 canons.
Autant dire qu'il faut compter trois ou quatre interminables séances pour terminer une partie, et qu'il vaut mieux jouer à quatre, deux joueurs étant pour le moins nécessaires pour manipuler les magnifiques formations des deux camps. En fait, et ceux qui ont eu la chance de jouer le Borodino de Yaquinto (l'autre référence sur cet affrontement qui compte plus de 10 essais) le vérifieront, il y a plusieurs batailles en une, des bois d'Utitz grouillant de tirailleurs à la plaine qui borde le plateau, propice à d'effroyables mêlées de cavalerie. Entre les deux se livrera un formidable duel d'artillerie, préalable obligatoire aux assauts sur la Grande Redoute et les Flèches. Le jeu rend bien le désordre qui s'installera vite dans chaque camp, les charges improvisées et opportunistes l'emportant vite sur l'ordonnance des premières heures ; on relira avec intérêt les passages immortels que Tolstoï consacre à ce carnage en uniformes dans *Guerre et Paix*. Les inconditionnels du Premier Empire trouveront là des sensations uniques, avec en prime la joie d'engager les 35 000 hommes d'une Garde impériale à son meilleur niveau.

Xavier Blanchot

Wargame en anglais édité par GDW.
Prix indicatif : 600 F !

jeux de plateau

pour Car Wars

TURBO CHARGER V.F.

Un tigre dans la boîte !

La version française de Car Wars rejoint de plus en plus le standard américain. Avec la boite de base, on n'avait qu'un approchant, jouable mais manquant de « Et Hop ! ». Turbocharger apporte le petit quelque chose (petit, mais costaud !) qui multiplie les possibilités, déjà immenses, du jeu par un facteur de compression. Entendez par là qu'il introduit les moteurs à essence dans les arènes et surtout sur les pistes de course. En prime, les dernières modifications (directement traduites du Compendium Second Edition) y sont indiquées.
Sans aller trop loin dans le détail, sachez que vous y trouverez tout ce qu'il faut pour construire des véhicules à moteur à explosion (y compris les accessoires) : voitures de combat, trikes, motos, mais aussi poids lourds et voitures de course. Les moteurs à essence ont pour caractéristiques essentielles d'être plus chers, plus légers et plus fragiles que leurs homologues électriques. Il est possible d'atteindre avec eux des accélérations fabuleuses, surtout grâce aux accessoires qui peuvent être montés « en kit » sur ces bolides. En plus, les règles tant attendues sur les armures métalliques sont aussi dans la boite, ainsi qu'une gigantesque arène (106 x 162 cm), une planche de pions en couleur, la description de plusieurs circuits « classiques » et quelques scénarios pour vous faire les dents.
Mais cela ne s'arrête pas là. Croc et son équipe de vieux routiers du jeu nous offrent quelques aides à la construction (calculs de prix et de puissance déjà effectués pour les moteurs avec accessoires et pour les pneus améliorés) et surtout une petite armée de véhicules suréquipés pour tester vos compétences de conduite et de combat... Le tout est bien présenté, dans une vraie boite en carton dur à la couverture alléchante.
Notez de plus la réédition de la boite de base, qui est maintenant présentée dans une boite au format convenable, c'est-à-dire pouvant contenir une feuille 21 x 29,7 cm sans avoir à la plier en deux.

André Foussat

Supplément pour Car Wars,
édité par Siroz/Idéojeux. Prix indicatif : 160 F.

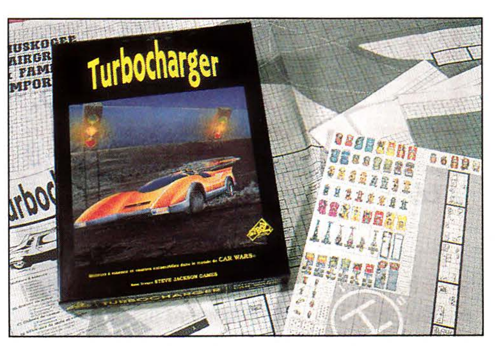
SHATTERED STATES V.O.

Un pour tous, tous pourris

Shattered States, « the Game to Reunite the US » est un jeu de plateau militaro-politique qui combine de manière agréable les règles de base des wargames stratégiques et le système des jeux de conquête territoriale. Le « prétexte » du jeu surfe sur la vague des dernières créations américaines, comme Tomorrow the World et les encarts de Command Magazine, qui sont actuellement en train d'exploiter la veine des « histoires parallèles » et des uchronies néo-réalistes. Bien entendu, c'est encore une fois la perfidie du monde entier – et les Arabes sont dans le coup – qui est venue à bout de la première des démocraties, même si la déliquescence des valeurs morales de l'Amérique éternelle est soulignée. Pour régénérer l'humanité, il faut donc d'abord réunifier la cinquantaine d'États américains qui ont fait sécession. Mais les candidats à cette étrange élection sont nombreux (de 2 à 6, et les éliminés resurgissent !) et ils devront, pour réussir, utiliser au mieux les particularités de cette mosaïque qu'est l'Amérique du Nord. Ainsi, le contrôle de la Floride vous permettra d'affaiblir vos ennemis à coup d'héroïne ; la Californie mettra à votre service ses compétences informatiques ; les Mormons cassent les grèves organisées par les syndicats new-yorkais ; d'autres États vous permettront de réclamer une aide militaire à l'Europe ou au Canada, technologique au Japon, ou du pétrole au Mexique. D'autres fourniront des chars, de l'artillerie, des missiles sol-air ou... des bombes nucléaires.
Le temps de jeu est court : il peut s'arrêter dès le tour 5 et ne peut pas dépasser le tour 12. S'il se joue assez vite, le jeu n'en est pas pour autant simpliste : il s'agit d'organiser des assauts massifs ou des blitz, tout en gérant sa population et ses finances, nécessaires à la poursuite de la guerre.
L'exercice est excellent pour qui veut prendre goût à l'utilisation d'armées sans passer au préalable par la manipulation de milliers de pions. Une diplomatie débridée, sans souci de morale aucun, pourra rendre les parties d'autant plus attrayantes ! Oncle Sam want you for Président !

Xavier Blanchot

Jeu militaro-politique en anglais
de Engelman Military Simulation.



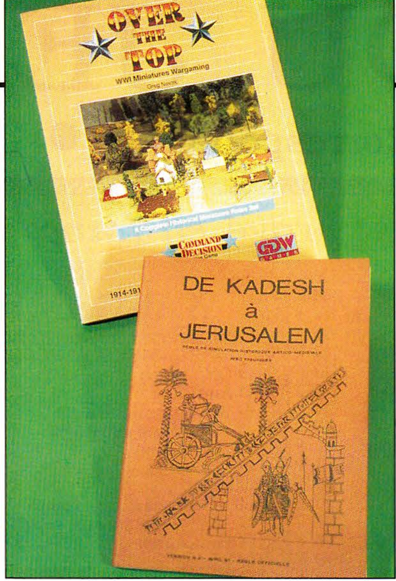
Les moteurs à essence rentrent dans l'arène.

jeux avec figurines

OVER THE TOP V.O.

La Grande Guerre au 300e

Avec Over the Top, GDW enrichit sa gamme de règles pour jouer au wargame avec figurines au 300e et aborde la Première Guerre mondiale. Il était temps car rien n'existait sur ce thème en jeu d'histoire. Certains m'objecteront que ce n'était pas un hasard car la guerre des tranchées n'a rien de très excitant à jouer. C'est juste, mais la Grande Guerre ne se limita pas aux combats du nord-est de la France. Ce fut aussi une guerre de mouvement et si elle porte le qualificatif de « mondiale », ce n'est pas sans raisons. On se battit en effet à l'est, dans les Balkans, en Afrique, au Proche-Orient, en Chine et même dans certaines îles du Pacifique ! Les dix scénarios (dont une mini campagne) proposés vous emmèneront dans toutes ces contrées.
Et puis, la 1ère G.M. est très intéressante car elle est la charnière entre les guerres du XIXe siècle et celles du XXe. Elle vit le premier emploi, ou la généralisation, des mitrailleuses, des chars, de l'aviation, des gaz, de l'artillerie à longue portée. Toutes ces innovations sont prises en compte dans les règles très détaillées proposées dans un magnifique livret de 120 pages. Ce dernier se décompose comme suit : 4 pages de règles de base, 7 pages



Deux bonnes recrues pour la famille des figurinistes.

Fun pour les campagnes de Warhammer JdR, mais pas simulationniste.



de règles avancées, 40 pages de listes d'armées très bien faites et 47 pages pour les scénarios. Les listes détaillent les principales armées : France, Grande-Bretagne, U.S.A., Allemagne, Russie, Autriche-Hongrie, Bulgarie, Roumanie, Monténégro, Belgique, Turquie, Italie, Serbie.
Ce jeu est, comme les autres de la même série (Command Decision, Combined Arms), destiné à simuler des engagements à l'échelon opérationnel. L'unité de base est la compagnie, et on joue des bataillons, des régiments et/ou des brigades. Une figurine représente 40 hommes, une maquette 5 véhicules et un tour de jeu 15 minutes. Le détail des règles, la séquence de jeu ainsi que l'accent mis sur les notions de moral et d'efficacité des troupes en font un jeu assez lent, qui oblige à tenir un état précis de chaque unité, mais cela simule à la perfection les problèmes majeurs rencontrés dans cette guerre.
Ceux qui aiment sortir des sentiers battus en jouant des périodes et/ou des théâtres d'opérations « exotiques », ou bien encore tout simplement les amateurs de Space 1889 ou Cthulhu by Gaslight, apprécieront sûrement Over the Top.

Laurent Henninger

Règle (en anglais) pour wargame avec figurines au 300e édité par GDW.

Découvrez les nouveautés dès parution sur
3615 CASUS rubrique NOU

DE KADESH À JÉRUSALEM V.F.

Une règle pour historiens

Le hobby français du jeu d'Histoire (wargame avec figurines) antico-médiéval s'affranchit encore un peu plus de l'impérialisme anglais dans ce domaine. La société Le Korrigan vient en effet d'éditer une nouvelle règle. De Kadesh à Jérusalem (DKAJ) est valable aussi bien pour des figurines de 25 que de 15 mm. Pourtant, si cette création française enrichit le hobby, elle a l'intelligence de ne pas couper les ponts avec l'Angleterre puisqu'elle recommande d'utiliser les listes d'armées du Wargames Research Group et que le nouveau soclage des figurines 15 mm est compatible avec la 7e édition de la règle du WRG.
Cette règle a été créée par des joueurs de la région de Toulouse et testée en club pendant deux ans (il s'agit d'ailleurs de la deuxième version revue et corrigée, la première n'ayant été qu'un « ballon d'essai » artisanal). Elle se présente sous la forme d'un livret (18x24 cm) de 124 pages, illustré par des reproductions de gravures anciennes, bien présenté et clair (bien que l'ordre des chapitres soit parfois un peu étrange : les annexes auraient gagné à se trouver au début...).
Attention cependant ! DKAJ est une règle complexe, lourde et très détaillée qui s'adresse aux joueurs confirmés et/ou aux « historiens » et aux « simulationnistes », ceux pour qui le réalisme et l'historicité priment et qui n'ont pas peur de s'investir dans des parties très longues. Les règles de mouvement se décomposent en deux chapitres et couvrent 28 pages. Il existe des règles de placement caché et de reconnaissance. Enfin, et c'est ce qui me semble le plus intéressant dans une optique « historiciste », des règles de formation extrêmement précises permettent de ne rien perdre de la très grande variété de tactiques nationales mises en œuvre au long de 4000 ans d'histoire et dans des aires géographiques très différentes. Vous pourrez ainsi reproduire et étudier les spécificités du bloc, du carré, du hérisson, de la tortue, du coin, du losange thessalien, de la phalange, du flanc refusé, du chassé-croisé, du cercle cantabrique, de la formation africaine, du mur de boucliers, du cercle de chariots ou des formations mixtes.
De l'excellent travail de connaisseurs présenté de façon tout à fait professionnelle. Les Anglais n'ont qu'à bien se tenir...

Laurent Henninger

Règle pour jeu d'Histoire antico-médiévale éditée par Le Korrigan, 28 rue des 7 troubadours, 31000 Toulouse. Tél : (16) 61.99.08.80, prix indicatif : 115 F.

MIGHTY EMPIRES V.O.

Stade de développement : zéro

La boite de Mighty Empires est énorme pour la simple raison qu'elle contient pas moins de 15 plaquettes de figurines. Le reste est moins volumineux : quelques planches de pions, une feuille d'autocollant pour les bannières, une centaine d'hexagones sur lesquels sont représentés plusieurs types de terrains permettant ainsi de faire des cartes modulables, et un livret de règles de 65 pages (la version française qui est fournie ne fait que 15 pages ; question de présentation !).
Le jeu se joue à deux ou trois, ou plus si vous achetez d'autres boîtes. Le principe est simple. Chaque joueur commence avec un royaume de 7 hexagones. Il lui faut créer un empire en « visitant » les hexagones qui l'entourent et en s'en emparant. Le plus puissant gagne.
Les mécanismes du jeu ne satisferont ni les wargameurs ni les rôlistes. La part du hasard est considérable, exagérée même. Il n'est pas une phase de jeu où il ne faille lancer des dés. Chaque tour se déroule en deux temps : la saison de campagne en sept phases (subsistance, reconnaissance, mouvement, bataille, siège, mise à sac et réorganisation) et l'hiver, en douze phases où magie, gestion, construction, recrutement et espionnage vont bon train. Si l'hiver est joué en simultané, il n'en va pas de même pour la saison de campagne au cours de laquelle chacun regarde l'autre jouer ses sept phases avant que les rôles s'inversent.
Mighty Empires contient indéniablement tous les éléments nécessaires à un bon jeu. La présentation est agréable et le matériel abondant. Malheureusement cela ne semble pas suffisant. S'il y a de bonnes idées, elles restent embryonnaires ou sont utilisées de façon primaire. L'importance donnée aux dés interdit l'élaboration d'une stratégie et peut être à l'origine de déséquilibres importants. Enfin l'organisation des phases de jeu ne permet pas de donner un rythme attrayant aux parties. Bref, tout reste à faire.

Edouard Blanchot

Jeu en anglais de Games Workshop. Une version des règles en français est fournie. Prix indicatif : 290 F.

suppléments

pour Cyberpunk

CHROME BOOK V.O.

Le look branché

Êtes-vous désireux de changer la couleur de vos membres cybernétiques ? Ou de vous rendre à une soirée-surprise organisée d'après votre personnalité ? Ou encore de jeter un œil

à la mode des années 2020 ? Tout cela est maintenant possible grâce à Chrome Book. Ce premier supplément en anglais pour Cyberpunk 2.0.2.0. contient, outre les inévitables nouveaux implants, puces, programmes, véhicules et armes, des pages couleur sur la mode cyberpunk, une quinzaine de publicités pour des sociétés de service et tout un chapitre sur le logement. En fait tout ce qu'il faut pour rendre un peu plus présent ce monde imaginaire qu'est Cyberpunk. En jeu de rôle rassurez-vous...

Pierre Lejoyeux

Supplément en anglais pour Cyberpunk 2.0.2.0. édité par R.Talsorian Games, 135 F environ.

pour Cyberpunk

INTERFACE V.O.

Le « Grimfoot notes » de Cyberpunk

Interface n'en est qu'à son deuxième numéro mais cette petite revue trimestrielle s'impose déjà comme le complément incontournable des produits de la gamme Cyberpunk. Editée par Talsorian et donc support officiel du jeu, Interface est écrite par des joueurs enthousiastes à l'intention d'autres joueurs et regorge de détails et d'inspirations de scénarios : fiche de PNJ en forme de dossier de police, diversification des classes de personnages, système de création de personnage tenant lieu d'origine, article sur les psychosquads, les cartes Trauma Team ou encore sur ce qu'un personnage trimbale dans ses poches, etc.
Interface est le must du joueur branché !

Pierre Lejoyeux

Revue trimestrielle en anglais éditée par R.Talsorian Games, 45 F environ.

pour Cyberpunk

ECRANS DE JEU V.F. et V.O.

Ecran contre Screen

Talsorian et Oriflam sortent chacune de leur côté un écran de jeu pour Cyberpunk, des écrans que tout sépare. Gassner, l'illustrateur officiel du jeu français, a signé l'écran, tranchant ainsi radicalement avec le style Sienkiewicz du screen. Les scénarios, *Fire and Forget* pour l'écran et *When the chips are down* pour le screen, sont tous deux des productions originales. L'agencement des informations est différent, le screen proposant au détriment de l'illustration des tables côté joueurs. Chacun choisira selon son goût...
A noter : les coûts et places-mémoire des programmes du screen sont complètement différents de ceux des règles sans qu'aucune explication n'en soit donnée. Le screen, encore lui, donne la liste des errata de Cyberpunk 2.0.2.0. Oriflam ne devrait pas tarder à la faire paraître pour la version française.

Pierre Lejoyeux

Ecran de jeu ou Data Screen sont des productions éditées respectivement par Oriflam et R.Talsorian Games. Prix indicatif : 85 F.

pour Cyberpunk

SOLO OF FORTUNE V.F.

Tuer c'est vivre

C'est le premier supplément paru en français pour Cyberpunk. Il est la traduction fidèle du supplément américain du même nom mais bénéficie par rapport à la production Talsorian d'une meilleure présentation et de dessins originaux. Solo of Fortune contient des mines d'information sur le métier de Solo, c'est le livre de chevet indispensable de tous ceux qui frôlent l'arrestation par la psychosquad...
Notons un couac dans la partition pourtant agréable d'Oriflam. Le plan de forteresse logique présenté à la page 36 correspond au système de jeu de la 1ère édition de Cyberpunk, système complètement différent, hormis les programmes, de celui de la 2e édition. A signaler également, le background de ce supplément est celui des années 2013 et non pas 2020 ; si vous jouez avec la 2e édition, n'oubliez pas de faire les modifications qui s'imposent.

Pierre Lejoyeux

Supplément en français pour Cyberpunk édité par Oriflam. Prix indicatif : 135 F.

pour Torg

NIPPON TECH SOURCEBOOK V.O.

Et de cinq !

Voici l'avant-dernier guide consacré aux envahisseurs et à leurs plans machiavéliques. Comme les précédents, il est divisé en deux parties :
— Le background. Pour résumer, le Seigneur nommé 3327 est un businessman à côté duquel Bernard Tapie ressemble à un voleur de caramels. Marketplace (son monde d'origine) fait ressembler le néo-Tokyo d'Akira à un paisible jardin fleuri. Vient ensuite la présentation du Japon envahi et ses dépendances (en un an, 3327 a conquis la Corée du Sud, Taiwan, une bonne partie de la côte chinoise... et la Californie) et celle des différents groupes de collabos ou de résistants (depuis les renégats de Marketplace jusqu'aux antiques sociétés secrètes d'arts martiaux, via les yakusas, avec au passage une étude bien documentée sur le crime organisé dans la société nipponne).
— Les règles. Celles complètes sur les arts martiaux sont les bienvenues (enfin, on va pouvoir jouer des ninjas correctement), mais j'ai préféré les « règles de guerre économique » fonctionnant sur l'idée suivante : donnons une méga-corporation aux PJ et voyons s'ils peuvent mettre 3327 en faillite. Pour finir, quelques nouveaux miracles, quelques lieux importants, de l'équipement et de nouveaux personnages.
Voilà un bon supplément, très fouillé.

Tristan Lhomme

Supplément américain pour Torg, édité par WEG.

pour INS/MV

MINDSTORM V.F.

Plus ça va..., plus ça va !

In Nomine Satanis/Magna Veritas est sans conteste la réussite 90 en matière de jeu de rôle. En dehors du thème et de la simplicité des règles, son suivi bien assuré n'est pas pour rien dans ce succès public. Il faut dire que la plupart des jeunes joueurs aiment y retrouver le côté mégalo et fourre-tout d'Advanced Dungeons & Dragons (même si le genre est différent, et que les auteurs vont s'étrangler de cette comparaison). Avec Mindstorm ils ne seront pas en reste.
Cette neuvième extension est principalement consacrée aux humains qui possèdent des pouvoirs psis. Ce qui les place à mi-chemin entre les familiers et les Démons (ou les Anges). Ici pas question de « surnaturel » mais de pouvoirs directement inspirés des films cultes du genre, comme *Carrie* ou *Scanners*. En gros, il y a cinq listes principales de pouvoirs : Attaque, Défense, Déplacement, Communication et Utilitaire, que l'on utilise comme les pouvoirs divins (ou sataniques). Les psis ne bénéficiant pas du 666 ou du 111, leurs pouvoirs sont augmentés en cas de 421 (je sais... je sais...). Pour compléter le tableau, les « preneurs de tête » étant moins puissants que les autres personnages du jeu, ils bénéficient de l'appui de Trusts, gigantesques multinationales qui rajoutent un léger côté cyberpunk au jeu.
Vous trouverez aussi deux chapitres consacrés aux Anges et aux Démons renégats (très important puisqu'on n'arrête pas d'en croiser dans les scénarios), et deux aventures permettent de se faire la main.
Enfin, un index des scénarios parus d'INS/MV est complété de conseils pour les adapter à un type de personnage particulier (Ange, Démon, Viking, Sorcier, Psi, Raton laveur), et d'une table de compatibilité pour savoir ce qu'il se passe quand, par exemple, un Ange rencontre un Viking.
J'ai l'air de me moquer mais non, Mindstorm est une très bonne extension, dans la lignée des précédentes.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas, édité en français par Siroz. Prix indicatif : 126 F.

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR 2 V.O.

Le retour...

L'idée de départ des concepteurs n'est pas bête : puisque toutes (ou presque) les batailles ont leur propre jeu, pourquoi ne pas faire un seul jeu pour les simuler toutes ? Et puisqu'on y est, un jeu qui marche sur tous les ordinateurs existants ? Avec cette ambition légèrement hégémonique et mégalomane, le résultat ne pouvait être qu'un superbe monster game. Universal Military Simulator 2 en est un pour de vrai. Le premier UMS, échelle tactique, était déjà particulièrement gratiné, mais à l'époque le niveau des wargames sur micro était nul, aussi fut-il accueilli avec force démonstrations de joie. Aujourd'hui le consoliste dispose de tant de logiciels brillants qu'UMS 2 ressemble à un bon gros cousin de la campagne qui débarque en ville.

Le jeu est livré avec trois scénarios : les conquêtes d'Alexandre, les campagnes de Napoléon et le débarquement de Normandie. L'échelle est stratégique, voire planétaire, mais l'unité de base est la division et un tour de jeu égal un jour. Il vous faudra donc beaucoup de temps libre pour aller au bout des deux premiers scénarios qui ont duré respectivement 10 et 20 ans en réalité. D'autant plus qu'UMS 2 propose une quantité incroyable d'options concernant la carte (divisée en carrés), les mouvements sur terre, les forces navales, les opérations aéroportées, les missiles, le ravitaillement, le combat, la politique économique et la diplomatie, la personnalité du commandant en chef. Le plus beau, c'est le Master Control Principal (Tron 2, le retour) qui permet de modifier tous les paramètres du jeu : du niveau de volonté nationale en cas de perte d'une capitale provinciale, au rayon létal des armes atomiques.

UMS II est long à maîtriser plutôt que complexe. Il bénéficie d'une interface standard type Mac et de l'usage de la souris qui aident considérablement le joueur dans l'accomplissement de ses tâches. Les graphismes, bien qu'ils n'aient pas une importance fondamentale dans ce type de jeu, sont moyens. Cependant, si vous ne disposez pas d'une configuration gonflée (286 ou 386), vous attendrez souvent comme moi que l'ordinateur finisse de réfléchir.

Si vous aimez jouer vite et que vous fuyez la complexité inutile, n'essayez pas UMS 2.

Marc Brandsma

U.M.S. 2 est un jeu édité par Rainbird dans la collection Masters of Strategy. Belle documentation en français. Disponible sur PC, Mac, Atari, Amiga. Testé sur PC.

GENGIS KHAN BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA V.F.

Un thème passionnant, une réalisation moyenne

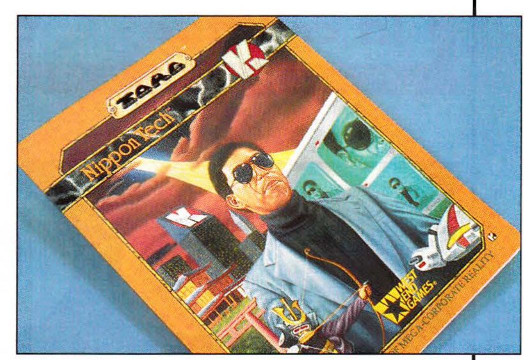
D'origine américano-japonaise, ces jeux abordent deux périodes passionnantes de l'histoire de l'Asie : la formation de l'Empire mongol et les grandes invasions d'une part (XIIIe -XVe siècles), la fin de la dynastie Song en Chine et l'épopée des rois-brigands d'autre part (XIIe siècle). Que l'amateur de précision et de réalisme ne s'y trompe pas, ce sont avant tout des jeux de divertissement, d'où une simplification drastique. Ce sont d'ailleurs plus des jeux militaro-économiques teintés de diplomatie, que de purs wargames.

Leur fonctionnement est identique : en tant que chef d'une tribu ou d'une bande, vous devez conquérir le pays (et même le monde dans Genghis Khan) en vous appuyant sur une gestion économique rigoureuse et une diplomatie pertinente. Chaque pays est divisé en provinces qui possèdent leurs propres caractéristiques en termes de richesse naturelle, de population et de niveau de développement. Une fois conquises, vous pouvez les organiser à votre guise pour qu'elles produisent plutôt de la nourriture, des objets manufacturés ou des soldats. Ce dernier point est crucial : pour lever les armées nécessaires à vos conquêtes, faut-il prendre sur les populations civiles ou recruter des mercenaires ? L'argent, pour équiper les armées, provient des impôts ou de subtiles négociations avec les marchands qui viennent vous visiter. Il faut donc être un habile gestionnaire et rechercher en permanence l'équilibre économique optimal pour réussir dans le jeu.

L'aspect militaire est le plus léger : pour conquérir une province, il faut vaincre l'armée autochtone avec vos propres soldats recrutés, équipés, entraînés et organisés par type de troupe. Disons qu'il s'agit d'un wargame hyper-simplifié : grille hexagonale, caractéristiques variables des cases de terrain et des unités, résolution séquentielle des combats. Même les néophytes n'auront aucun problème pour vaincre l'ordinateur à force égale.

Quant à la diplomatie, c'est un peu le règne du tout ou rien : un adversaire devient un vassal ou un allié temporaire. Heureusement qu'une option permet d'envoyer des saboteurs, des espions ou des assassins dans les provinces ennemies pour corser le jeu. Sachez enfin que vous aurez à gérer votre propre personnage avec ses caractéristiques (plus dans Bandit Kings que dans Genghis Khan), mais aussi sa famille (femmes, collatéraux, descendants) et les PNJ qui l'accompagnent.

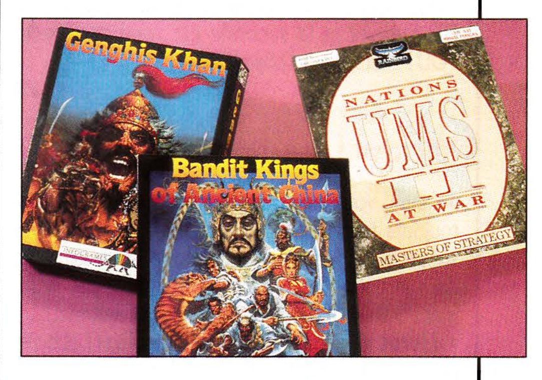
Au total, ces jeux sont assez simples d'abord et parfois lassants du fait de certaines actions récurrentes. La réalisation graphique est agréable mais l'interface sous forme de questions/réponses est mal venue. Au chapitre des reproches, j'ajouterai



Même dans Torg, la technologie japonaise est très... envahissante.



Le suivi de Cyberpunk est assuré, aussi bien en français qu'en anglais.



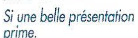
que le programme optimise facilement la gestion des provinces ennemies, ce qui est rageant quand vous avez le plus grand mal à obtenir un résultat passable, et qu'il ne semble pas y avoir de différence notable entre les niveaux de jeu proposés.

Marc Brandsma

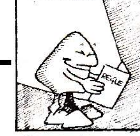
Genghis Khan et Bandit Kings of Ancient China sont des jeux Koei édités par Infogrames. Documentation en français. Disponibles sur PC et Amiga. Testé sur PC.

A qui s'adresse ce jeu ?





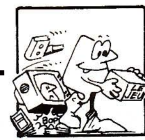
Si une belle présentation prime.



Si vous voulez des règles claires.



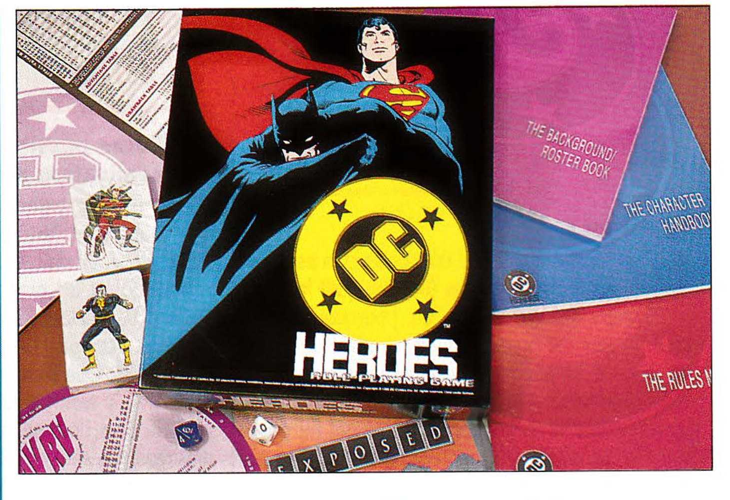
Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.



Même si vous n'aimez pas l'oeuvre, la série.

DC Heroes 2e édition

Le meilleur jeu de super-héros ?



Trop souvent, les jeux de super-héros sont élaborés à partir de règles classiques auxquelles on fait subir un certain nombre d'adaptations plus ou moins heureuses. Ce n'est pas le cas pour DC Heroes. Son système, ultra original, a dès le départ été conçu pour simuler l'univers délirant des BD américaines et il ne pourrait pas être employé dans un autre contexte. Résultat: un jeu extraordinaire à tous points de vue!

Avertissement

La vie d'un critique de jeu est parfois difficile. On attend de lui qu'il soit toujours *objectif* et qu'il essaie de garder une démarche de Candide. Malheureusement, il arrive parfois qu'il ne puisse pas réfréner ses propres passions. C'est le cas aujourd'hui : je ne suis pas un fan acharné d'aventures de super-héros (j'aime bien, mais sans plus), j'ai néanmoins tout de suite adoré la première édition de DC Heroes et la seconde me rend carrément FOU ! Alors, pour l'objectivité...

JB

Waow ! Tout ça !

Joueurs, vous qui vous plaignez que les jeux sont toujours trop chers et nécessitent des tonnes de suppléments coûteux, jetez donc un coup d'œil dans la boîte de DC Heroes. Elle n'est pas seulement belle, elle est aussi pleine de joli matériel :

• **Livret d'initiation** : *Read This First !* (16 pages). Toutes les règles de base sont expliquées de manière concise et il y a même une mini aventure solo (très bien faite) qui vous permet de faire vos premières armes. Si vous avez envie de commencer à jouer très rapidement, ce livret vous apprend tout ce qu'il est indispensable de savoir avant votre première partie.

• **Manuel de règles** (72 pages). Des règles complètes (avec beaucoup d'exemples), des variantes de combat (ex : comment calmer des délinquants à coups de lampadaire), des explications sur les interactions entre personnages, un système de fabrication de gadgets, une étude consacrée à la richesse des héros, des conseils pour le MJ (superbes !), des règles avancées, des caractéristiques d'animaux, etc.

• **Livret du personnage** (66 pages). Des règles de création de personnage, le système d'expérience, et la description de plus de 150 superpouvoirs différents !

• **Livre du background** (98 pages). Tout ce que vous avez toujours rêvé de savoir sur l'univers des DC Comics : présentation, historique de l'univers, magie et occultisme, descriptions et caractéristiques de nombreux personnages des BD, etc. On trouve aussi une étude consacrée à des lieux « importants » tels qu'Atlantis, Metropolis, Gotham City...

• **Scénario** (32 pages). *Exposed !* est une aventure bien conçue et émaillée de conseils qui vous permet de découvrir en douceur toutes les possibilités du jeu.

• « **Roue d'action** » (*Action Wheel*). Un gadget, façon *Fighting Wheel* pour AD&D, destiné à simplifier la résolution des actions en cours de partie. Il se présente sous la forme d'un disque en carton couvert de chiffres. Cette espèce de « règle à calcul » circulaire n'est pas très facile à utiliser, mais avec un peu de pratique on peut s'en sortir...

• **Paravent de maître de jeu** (3 volets). Sobrement illustré, cet écran en carton dur regroupe toutes les tables et formules importantes. Très utile !

• **Cartes de personnages** (75 !). Ces mini fiches de personnages ont le format de cartes à jouer standard. D'un côté il y a une jolie illustration en couleur représentant le héros concerné, et de l'autre toutes ses caractéristiques.

• **Index** (4 pages). Mayfair Games a eu l'excellente idée de proposer un index très détaillé sous la forme d'un double feuillet séparé du corps des règles. Vous avez besoin d'un renseignement précis ? Pas de problème, il suffit de quelques secondes pour le trouver !

• **Dés à dix faces** (2).

D'habitude, quand une boîte de jeu américaine est belle, on peut s'attendre à découvrir à l'intérieur des livrets mal imprimés, mis en page à la va-vite et quasiment illisibles. Ce n'est pas du tout le cas ici. La maquette des règles est claire et attrayante. Les nombreuses illustrations sont splendides (elles sont tirées des BD !) et tout laisse à penser que les concepteurs ont pris un réel plaisir à réaliser ce jeu.

Mathématiques en folie

Greg Gorden – le créateur de DC Heroes – est un génie. En effet, il a su mettre au point des règles intelligentes, vraiment adaptées à l'univers des su-

L'univers des DC Comics

Les bandes dessinées DC Comics ont longtemps été considérées comme réactionnaires et moralistes, surtout quand on les comparait aux créations de Stan Lee (Marvel Comics). Les choses ont cependant bien changé au cours des années 80 grâce – entre autres – au *Batman* de Frank Miller et aux *Gardiens* de Moore/Gibbons. Ces six dernières années, les responsables de DC Comics ont entrepris de « dépoussiérer » de fond en comble leur univers et celui-ci paraît aujourd'hui plus attrayant que jamais. Que l'on aime les aventures humoristiques, les intrigues policières ou les ambiances sordides, il y en a maintenant pour tous les goûts. La seule chose que l'on puisse regretter, c'est qu'un bon nombre de séries n'aient pas encore franchi l'Atlantique. Gageons que cela ne saurait tarder...

per-héros... et jouables. Les bandes dessinées respectent rarement les principes de la logique et de la physique du monde réel ? Qu'à cela ne tienne : il n'y a qu'à imaginer de nouveaux principes !
Les règles reposent entièrement sur une unité de mesure très particulière : le Point d'Attribut (*Attribute Point*). Dans l'univers du jeu, ces points permettent de TOUT mesurer : force, intelligence, distance, vitesse, poids, richesse, temps, informations, etc. Ils représentent des valeurs croissant de façon « géométrique ». Ainsi, un personnage qui a 3 Points d'Attribut (ou PA) en Force est deux fois plus fort qu'un personnage qui n'a que 2 PA dans cette caractéristique. De même, 8 PA correspondent à une durée de 16 minutes environ, alors que 9 PA valent deux fois plus, soient 32 minutes. Simple, non ?
Le système des Points d'Attribut est loin d'avoir la précision du système métrique (ex : 6 PA peuvent représenter des poids variant entre cinq cents kilos et une tonne et demie), mais cette « imprécision » a pour effet de simplifier considérablement les calculs en cours de partie. Après tout, les bandes dessinées ne s'embarrassent jamais de détails terre-à-terre : a-t-on jamais vu Superman dire qu'il avait consacré 8 minutes et 3 secondes à sauver le monde ? Non ? Bon...
Le grand avantage des PA tient au fait qu'ils permettent des « acrobaties » assez étonnantes. Ainsi, par exemple, si vous voulez savoir combien de temps un train lancé à une vitesse donnée mettra pour parcourir une certaine distance, il suffit tout simplement de faire une soustraction : distance moins vitesse (toutes ces valeurs étant exprimées, évidemment, en PA). Ça peut paraître incroyable, mais ça marche... dans l'univers de DC Heroes en tout cas.

Deux tables, sinon rien !

Les actions des personnages sont résolues à l'aide de deux tables.
La première, la Table d'Action, permet de savoir si un personnage réussit ce qu'il a entrepris. Pour cela, il faut confronter une Valeur Active (*Acting Value*) et une Valeur d'Opposition (*Opposing Value*) afin de déterminer le score à obtenir avec un jet de dés. Imaginons, par exemple, que Batman veuille donner un coup de poing au Pingouin, son ennemi de toujours. L'homme-chauve-souris a une Dextérité de 10 (Valeur Active), alors que son adversaire n'a que 3 dans cette caractéristique (Valeur d'Opposition). En consultant la table, on constate que Batman doit réussir un jet supérieur ou égal à 5 pour toucher le Pingouin. Il doit pour cela lancer deux dés à dix faces et *additionner* leurs résultats.
La seconde table, la Table de Résultat, permet de déterminer les conséquences d'une action qui est réussie, en opposant une Valeur d'Effet (*Effect Value*) et une Valeur de Résistance (*Resistance Value*). Dans l'exemple précédent, si Batman obtient un 5 avec les dés, on doit confronter sa Force de 5 (Valeur d'Effet) à la caractéristique « Corps » de 4 (Valeur de Résistance) du Pingouin. La Table de Résultat indique alors que le super-vilain perd 2 points de Corps (quand cette caractéristique tombe à zéro, c'est l'inconscience).

BATMAN™

DEX:	10	STR:	5	BODY:	6
INT:	12	WILL:	12	MIND:	12
INFL:	10	AURA:	8	SPIRIT:	10
INITIATIVE:	36	HERO POINTS:	150		

• **Skills:** **linked* Acrobatics: 10*, Artist (Actor): 8, Charisma: 12, Detective: 12*, Gadgetry: 12*, Martial Artist: 10*, Military Science: 12*, Scientist: 12*, Thief: 10*, Vehicles: 10*, Weaponry: 10*
• **Advantages:** Area Knowledge (Gotham™ City); Connections: Arkham Asylum™ (High), Gotham State Prison (High), Gotham City Police Dept. (High), Gotham State University (High), JLI™ (High), Superman™ (High), Street (High); Connoisseur; Genius; Intensive Training; Iron Nerves; Leadership; Lightning Reflexes; Sharp Eye
• **Drawbacks:** Catastrophic Irrational Attraction to Seeking Justice, Secret Identity, Traumatic Flashback (Crime Alley™), Mistrust (1st year of career only)
• **Equipment: Batarang™ w/Rope** [STR: 7, BODY: 8, Gliding: 2] Rope is 4 APs long.
10 AP ABCD Omni-Gadgets (x3) (see *Rules Manual* for additional Equipment)
• **Alter Ego:** Bruce Wayne™
• **Motivation:** Seeking Justice
• **Wealth:** 20

Il convient de noter que si Batman avait réussi un jet de dés supérieur à 5, un système de « décalage de colonnes » lui aurait permis d'infliger des dommages plus importants. Ainsi, avec un score de 7, il aurait pu faire perdre 3 points de Corps au Pingouin.
Ce système de résolution fonctionne aussi bien pour tous les types de combats (physiques, mentaux ou magiques), que pour l'utilisation des compétences et des superpouvoirs.

Combats en tous genres

Les simulationnistes regretteront sans doute que les règles de combat ne fassent pas de différence entre les différents types de coups (coup de poing, coup de pied, etc.) et qu'il n'existe pas de système de localisation des dommages. Mais ils devraient apprécier le grand nombre d'options possibles : corps-à-corps, coups critiques, attaques « dévastatrices », attaques multiples, attaques en groupe, esquives, charges, coups visés, etc.
Les combats sont résolus de façon très classique, en une succession de tours appelés « phases ». Rien de bien nouveau de ce côté. On remarquera toutefois les sections consacrées aux affrontements sous-marins et aux attaques par surprise, qui sont extrêmement bien faites.
Il faut aussi signaler une règle simple qui permet, lorsque vous portez un coup particulièrement puissant, de savoir sur quelle distance votre adversaire va « voler » au travers de la pièce et quelle quantité de dommages il va encaisser en heurtant le mur du fond !

INVENTORIUM

DC Heroes – 2e édition
Jeu de rôle en anglais édité par Mayfair Games.
Auteur : Greg Gorden, avec le concours de Dan Greenberg, Ray Winniger, Thomas Cook et l'équipe de DC Comics.
Présentation : boîte contenant cinq livrets en deux couleurs, un paravent de maître de jeu, une roue d'action, 75 cartes de personnages et deux dés.
Prix indicatif : 250 F.

Des personnages variés

Bien sûr, comme son nom le laisse présager, DC Heroes est avant tout conçu pour mettre en scène des héros tirés des DC Comics (ex : Batman, Superman, Green Lantern, etc.). Il est donc tout naturel de trouver dans la boîte 75 fiches de personnages « prêtes à jouer »... sans parler des dizaines d'autres dont les caractéristiques sont proposées dans le Livre du background. Les règles offrent cependant la possibilité de créer de toute pièce des personnages originaux. Pour cela, il suffit de dépenser une allocation de base de 450 Points de Héros afin « d'acheter » des Points d'Attribut, des compétences, des superpouvoirs... Et si vous n'avez pas assez de points pour donner naissance au justicier de vos rêves, il est possible d'en obtenir d'autres en lui choisissant un ou deux « défauts » (ex: allergie à la kryptonite).
Ce système de génération fonctionne d'autant mieux qu'il a été testé « in vivo » par les joueurs de la première édition de DC Heroes. Grâce à leurs remarques et à leurs commentaires, il a notamment été possible de rééquilibrer les coûts des différents superpouvoirs proposés dans le Livret du personnage. Ce détail a son importance !

Quand Aventure rime avec aventures

DC Heroes met avant tout l'accent sur l'aspect « roleplay » des parties. Et si en fin d'aventure, les joueurs gagnent des Points de Héros pour avoir mené à bien la mission qui leur avait été confiée, ils peuvent en gagner aussi s'ils ont bien joué leur personnage, s'ils ont protégé des innocents ou s'ils se sont impliqués dans des « intrigues secondaires » (*subplots*). Ce dernier concept est d'ailleurs typique de l'univers des DC Comics. En effet, si vous connaissez les bandes dessinées publiées par cet éditeur (ex : les Jeunes Titans), vous avez certainement remarqué que les héros sont toujours tiraillées entre divers problèmes moraux dignes de Dallas, du genre : comment faire pour sauver le Monde, alors que ma grand-mère est mourante, que ma fiancée est partie avec mon meilleur ami et que mon patron risque de me mettre à la porte si j'arrive encore une fois en retard au bureau ?
Eh bien, dans DC Heroes, on peut aussi être récompensé quand on parvient à résoudre ses problèmes personnels !

Conclusion

DC Heroes est un jeu trop riche pour qu'on puisse détailler ici tous ses multiples attraits. Ni trop complexe, ni trop simple, il fait partie de ces rares jeux « de référence » (comme AD&D, RuneQuest ou L'Appel de Cthulhu) auxquels tous les autres peuvent être comparés. Si vous lisez l'anglais, et si la vue d'un super-héros ne vous donne pas instantanément de l'urticaire, vous auriez tort de vous priver des plaisirs qu'il ne manquera pas de vous procurer. Amateurs de règles originales et bien conçues, ce jeu est pour vous !

Jean Balczesak



Warhammer

le jeu de rôle fantastique

Depuis que Warhammer est disponible en français, Jeux Descartes a assuré régulièrement la traduction de suppléments, assurant ainsi au jeu une cohérence et une assise enviables. Après un portrait rapide de Warhammer lui-même, jetons un coup d'œil sur ces extensions de qualité, qui donnent la part belle au jeu en campagne.

On connaissait son nom, il s'est fait un prénom

Lorsque l'éditeur anglais Games Workshop décida de lancer son propre jeu de rôle sur le marché, il disposait déjà d'un monde médiéval-fantastique développé dans le cadre de Warhammer Battle, bien connu des amateurs de wargames avec figurines. C'est ainsi que Warhammer, le jeu de rôle fantastique, vit le jour en 1986. Les joueurs anglais purent découvrir un imposant grimoire renfermant, derrière une couverture plutôt musclée, un jeu complet, original et cohérent.

Deux ans plus tard, grâce à Jeux Descartes, Warhammer franchit la Manche et fut traduit dans la langue de Molière. Nous pûmes alors explorer à notre tour les rutilantes cités et les sombres forêts de l'Empire.

Le livre de règles, sous la forme d'un gros ouvrage de 350 pages, est abondamment illustré. Il contient toutes les informations nécessaires pour jouer, ainsi qu'un bon scénario d'introduction. En théorie, le jeu se suffit à lui-même, mais il n'acquiert sa véritable dimension que dans le cadre de la *Campagne de l'Ennemi intérieur*, une suite de scénarios gargantuesques qui plongent un groupe de 5 ou 6 aventuriers au cœur de la lutte contre le Chaos. Cette campagne est exemplaire à bien des égards. Elle est tout d'abord extrêmement documentée, chaque lieu évoqué est accompagné des cartes et des plans correspondants et le maître de jeu dispose d'une multitude de documents à remettre à ses joueurs. Les auteurs ont également pensé aux MJ débutants, chaque épisode recèle de nombreux et judicieux conseils qui leur permettront de franchir les premiers obstacles.

Un monde familier

Contrairement à AD&D ou Rolemaster, Warhammer n'est pas un jeu « ouvert ». J'entends par là qu'il ne s'agit pas d'un ensemble de règles adaptables à n'importe quel univers médiéval-fantastique. Le système de jeu est indissociable du « Monde Connu » tel qu'il est présenté dans les règles de Warhammer.

Une grande partie du volumineux ouvrage est consacrée à la description du Vieux Monde, la portion de continent dans laquelle les personnages sont amenés à voyager. Un simple coup d'œil aux diverses cartes permet de constater une troublante similitude entre le Vieux Monde et l'Europe. Le tout est dosé de manière assez subtile : certains noms provoquent un écho (Praag, Bordeleaux, Albion...) mais la plupart sont entièrement nouveaux, le tracé des côtes diffère légèrement de celui que nous connaissons mais reste néanmoins familier. Il en résulte une plaisante impression de déjà-vu, très appréciable pour le maître de jeu.

Au regard des systèmes politiques et de l'état des connaissances scientifiques, le Vieux Monde évoque plus la Renaissance que l'époque médiévale. La poudre à canon a déjà fait son apparition et les personnages pourront se trouver confrontés à des tromblons, des pistolets ou des bombes explosives ! En revanche, l'ambiance générale renvoie à des temps beaucoup plus anciens. Les villes les plus importantes ne dépassent pas 15000 habitants et apparaissent comme de rares îlots de civilisation perdus au milieu d'immenses forêts, hantées par les sombres rejetons du Chaos.

Tous les aspects du Vieux Monde sont abordés : religion, bestiaire, Histoire, géographie, commerce, etc. Cependant, l'Empire, la nation la plus importante, n'est pas évoqué en détail. On peut aussi déplorer tout particulièrement l'absence de la moindre description du culte de Sigmar, de loin le plus répandu dans l'Empire. Mais rassurez-vous, toutes ces données ont été développées dans le premier supplément de la gamme : *la Campagne impériale*.

Le système de jeu : classique et novateur

Chaque personnage est défini par un « profil » qui regroupe 14 caractéristiques. La plupart des actions se résolvent par l'intermédiaire d'un jet sous l'une de ces caractéristiques, éventuellement modifié par la possession d'une ou plusieurs compétences appropriées.

Si le profil initial dépend principalement de la race du personnage, son évolution ultérieure est en revanche directement liée aux carrières que le personnage sera amené à embrasser tout au long de son existence. Cette notion de carrière est, à mon avis, l'un des points forts du jeu. Elle évite l'éternel cloisonnement Guerrier/Magicien/Voleur/Prêtre et permet également d'adapter la progression du personnage aux aléas de la campagne.

Les règles de combat suivent une orientation très « figuriniste » et recèlent quelques invraisemblances, en particulier dans le domaine du combat à mains nues. Elles sont néanmoins faciles à assimiler et très souples d'utilisation.

La magie est simulée de façon très classique : les prêtres et les magiciens connaissent un certain nombre de sorts, classés par niveaux, et doivent dépenser des points de magie pour les lancer. Les magiciens du Vieux Monde deviennent rapidement extrêmement puissants, mais ne peuvent rien faire sans un solide appui armé. L'équilibre lanceur de sorts/combattant est donc à peu près respecté.

LE GUIDE DU CONSOMMATEUR

P.E.R.S.O.N.N.A.G.E.

Utile et agréable

Outre un bloc de feuilles de personnage plus complètes que celle des règles, ce supplément permet de préciser divers aspects des aventuriers lors de leur création. P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. est l'acronyme de Poids, Enfance, Rang social, Signes distinctifs, Origines, Naissance, Noms et prénoms, Aspects divers, Généalogie, Etc. C'est un produit utile mais pas réellement indispensable.

La Campagne impériale

Incontournable

Contrairement à ce que son nom indique, il ne s'agit pas d'une campagne, mais du début d'une campagne, celle de *l'Ennemi intérieur*. Ce livret de 136 pages comporte trois parties distinctes :

— Une description de l'Empire, qui servira de cadre à toute la campagne. Le MJ y trouvera une étude détaillée des sujets aussi variés que l'Histoire, la politique, la géographie, la religion, les voyages, les armées, les plantes et les usages vestimentaires.

— *Erreur sur la personne*. Ce scénario d'introduction est conçu pour lancer la campagne « en douceur », en laissant le temps aux joueurs et au MJ de s'habituer au système de jeu. L'intrigue, assez simple mais soutenue par des descriptions très précises, introduit une sorte de fil rouge qui

accompagnera les PJ tout au long de la campagne.
— *Ombres sur Bogenhafen*. Les choses sérieuses commencent avec ce long scénario d'enquête situé dans la petite ville de Bogenhafen. La description de la ville frise la perfection et permet au MJ d'animer le scénario et de plonger ses joueurs dans l'ambiance d'une cité médiévale. Ce souci du détail se retrouvera dans la totalité de la campagne, pour atteindre son point culminant avec le supplément consacré à Middenheim, la cité du Loup blanc. L'enquête elle-même est fort bien conçue : fins limiers, diplomates et hommes d'action y trouveront leur compte.
La Campagne impériale propose également six personnages prétirés ainsi qu'une carte, dont une face présente l'Empire et l'autre Bogenhafen. Même si vous ne comptez pas faire jouer la *Campagne de l'Ennemi intérieur*, l'acquisition de ce supplément me semble quasiment indispensable, ne serait-ce que pour la description de l'Empire.

Mort sur le Reik

Cecil B. de Mile fait du jeu de rôle

Ce livret de 128 pages présente le second volet de la *Campagne de l'Ennemi intérieur*. C'est un scénario-fleuve (et pour cause !) qui promènera vos joueurs d'un bout à l'autre de l'Empire, à la poursuite du Chaos sous toutes ses formes. Avec cet épisode, la *Campagne de l'Ennemi intérieur* atteint des dimensions hollywoodiennes. Jugez plutôt : 2 cartes (ou plus exactement, une carte double face), 21 plans, 15 documents divers destinés aux joueurs. Ajoutez à cela un casting impressionnant, dominé par le personnage principal de cette aventure : le Reik, un fleuve majestueux et impitoyable, véritable artère économique de l'Empire.
Le scénario est suivi de 20 pages de règles consacrées à la vie fluviale dans l'Empire. La partie qui traite du commerce fluvial est une perle rare qui devrait enthousiasmer les joueurs. Pour une fois, leurs personnages disposeront d'une source de revenus plus stable que les sempiternels trésors. Prévoyez de très longues heures de jeu...

Middenheim, la cité du Loup blanc

Suivez le guide

Ce livret renferme 96 pages consacrées à l'une des villes les plus importantes de l'Empire. Middenheim, berceau du culte d'Ulric, constitue le cadre du troisième volet de la *Campagne de l'Ennemi intérieur* : *Le pouvoir derrière le trône*.
Middenheim, la cité du Loup blanc, intéressera tous les maîtres de jeu, y compris ceux qui ne possèdent pas Warhammer. La ville y est examinée sous toutes les coutures et recèle d'innombrables occasions d'aventures. Il s'agit réellement d'une petite merveille. Dommage que la version française comporte des « oublis » regrettables : la superbe carte en couleurs de l'édition anglaise a été remplacée par une petite carte en noir et blanc non détachable. Elle y a un peu gagné en clarté mais a beaucoup perdu de son charme ; les noms des rues ont été omis.
Ce supplément reste cependant un produit de très bonne qualité, susceptible d'alimenter de nombreuses heures de jeu à lui tout seul.

Le pouvoir derrière le trône

Attention, chef-d'œuvre

Contrairement à ce qu'annonce l'introduction de ce troisième volet de la *Campagne de l'Ennemi intérieur*, il me semble absolument indispensable de posséder *Middenheim, la cité du Loup blanc*, pour pouvoir utiliser *Le pouvoir derrière le trône*. En revanche, cette même introduction ne ment pas lorsqu'elle affirme : « *Middenheim*... et *Le pouvoir derrière le trône* sont totalement compatibles et complémentaires, et, si vous décidez de combiner les deux, votre campagne devrait atteindre des sommets dont vos joueurs se rappelleront longtemps ».
Attention, cela vous demandera un très long travail de préparation. Il vous faudra connaître la cité de Middenheim par cœur, ainsi que les 22 PNJ importants du scénario. Mais croyez-moi, le jeu en vaut la chandelle. *Le pouvoir derrière le trône* est à mes yeux le meilleur supplément de toute la gamme Warhammer.

Il y a quelque chose de pourri à Kislev

Ambiance slave garantie

Ce supplément de 140 pages, présenté comme le quatrième volet de la campagne, diffère des épisodes précédents par son ambiance et sa localisation. Il se compose de trois scénarios, précédés d'une description du royaume de Kislev. Les scénarios sont de bonne qualité, mais je vous déconseille d'y engager les personnages qui participent actuellement à la *Campagne de l'Ennemi intérieur*, car ils risqueraient de ne plus pouvoir la continuer. *Il y a quelque chose de pourri à Kislev* a été rattaché artificiellement à la campagne principale et ne comporte aucun lien réel avec celle-ci. Cela dit, vous pouvez fort bien l'utiliser avec d'autres personnages, et en particulier avec les six personnages prétirés fournis dans le livret : ils sont beaucoup plus adaptés à l'ambiance de ces trois scénarios, qui forment en fait une mini-campagne orientale à eux seuls.



FICHE TECHNIQUE

Tous les suppléments mentionnés (sauf le bloc de feuilles de personnage) sont présentés sous une couverture dure ; l'intérieur, abondamment illustré, est en noir et blanc.
— *La Campagne impériale*
(136 p., 2 cartes en couleurs, 159 F).
— *Mort sur le Reik*
(128 p., 2 cartes en couleurs, 159 F).
— *Middenheim, la cité du Loup blanc*
(96 p., 119 F).
— *Le pouvoir derrière le trône*
(112 p., 139 F).
— *Il y a quelque chose de pourri à Kislev*
(140 p., 149 F).
— *Repose sans paix*
(104 p., 129 F).

Repose sans paix

De nouvelles règles bien utiles

Ce supplément de 104 pages comporte trois parties :
— Une mini-campagne en sept épisodes. Il s'agit en fait de sept scénarios parus dans le magazine White Dwarf, qui ont été reliés après coup, et de manière fort habile. Chaque scénario peut également être joué indépendamment des autres ou, mieux encore, inséré dans la *Campagne de l'Ennemi intérieur*.
— Un scénario intitulé *Les raisins de la colère*, destiné à être intercalé entre *Mort sur le Reik* et *Le pouvoir derrière le trône*. Cette aventure n'est possible que si les PJ effectuent le voyage d'Altdorf à Middenheim à l'époque des vendanges.
— Des suppléments de règles très utiles, relatifs aux combats, aux carrières et à la magie. Ceux-ci justifient à eux seuls l'achat de *Repose sans paix*.

Frédéric Ménage



Définition

L'exercice du pouvoir n'est jamais un métier solitaire. Au-delà d'un certain seuil de civilisation, il faut du monde pour faire tourner les rouages d'un État. Mais aux conseillers indispensables viennent rapidement s'ajouter d'autres personnes à l'utilité plus discutable, auxiliaires de la vie privée du souverain, puis d'autres encore, nécessaires à l'alimentation/l'entretien/le divertissement des précédents. Bref, on assiste à la formation d'une cour avec tout ce que cela implique d'intrigues et de manœuvres politiques complexes, dans lesquelles impliquer des joueurs. Soulevons le couvercle et regardons cela d'un peu plus près...

Habitat

Comme leur nom l'indique, les courtisans vivent à la cour, ou du moins à proximité. L'attribution d'un logement « de fonction » est déjà prétexte à pots-de-vin... Bien entendu, une chambrette sous les toits du palais vaut cent fois mieux qu'une suite dans une auberge proche.
Selon la nature du monde dans lequel vous jouez, plusieurs conceptions du palais peuvent exister :
• **Micro univers clos.** A recommander pour les États possédant déjà un certain niveau de complexité et une bureaucratie développée (exemple : la Chine ancienne). Tous les ministères et toutes les administrations se retrouvent centralisés dans un petit espace, ainsi que les logements du souverain, des courtisans et tout ce qui est nécessaire à leur vie. On assiste à la création d'une « cité interdite », située hors de la ville et parfaitement hermétique au commun des mortels. Les courtisans sont avant tout des fonctionnaires (ce qui n'empêche pas les intrigues, au contraire). Efficace tant que tout ce petit monde reste relativement honnête, ce principe engendre le risque de décisions aberrantes si les canaux d'information avec l'extérieur fonctionnent mal.
• **Le Palais ouvert.** C'est la solution la plus courante. Chacun peut entrer, se promener, rencontrer le roi et lui parler... Historiquement, au fil du temps et des attentats, cette liberté va se restreindre : fouilles, audiences de plus en plus « filtrées » vont être instaurées. Géographiquement, ce type de palais peut se situer n'importe où : au centre de la capitale, dans un château provincial... Il peut se déplacer, au gré des caprices royaux (motivés en général par ceux du climat ou par l'occasion d'avoir l'œil sur un vassal).

Population

Plus une cour est peuplée, plus il y a d'occasions de rencontrer des personnages pittoresques, qui donnent lieu à de belles séances de role-playing. Pour vous aider dans vos improvisations, voici une liste de personnages types.
• **Le capitaine des gardes**. Indispensable. En fait, ils sont nombreux. A partir d'un certain rang, chaque seigneur possède sa propre garde.
• **Les dames d'honneur**. Des jeunes filles nobles, qui sont là pour servir la Reine, parfaire leur éducation mondaine et trouver un mari. On y trouve de tout : des oies blanches, des espionnes, des aventurières en puissance. Entre les mains d'une souveraine intelligente, elles peuvent se transformer en un prodigieux moyen de récolter des informations. Elles sont aussi un gibier de choix quand le roi cherche une maîtresse.
• **Les gentilhommes de la maison du roi**. Equivalents masculins des précédentes. Ils occupent une foule de fonctions plus ou moins honorifiques qui peuvent toutes se résumer à : être là et attendre le moment où le souverain aura besoin de vous... Avec un peu de chance, cela peut être le début d'une belle carrière. Selon le degré de sacralisation de la personne royale, ils se voient affecter des tâches diverses et variées. Veillez à les adapter à l'époque et à la culture du monde joué. Dans un pays tropical, un porte-éventail sera un luxe indispensable. Ailleurs, ce sera la charge de Maître des Chaufferies Royales... Souvent, les charges sont à vendre au plus offrant. A l'achat, ça revient très cher (et c'est une excellente source de revenus pour le roi), mais elles peuvent se révéler infiniment lucratives. Parfois, des souverains excentriques instituent une progression au mérite – une initiative qui dure rarement plus de quelques années...
• **Les maîtresses royales et les favoris**. Avec un peu d'intelligence, de beauté et une parfaite absence de scrupules, on peut monter très haut... Chaque cas est particulier, mais quelques règles générales s'appliquent :
— Un favori ou une maîtresse royale intelligents peuvent être beaucoup plus puissants qu'un ministre. Leur influence est-elle positive ou négative ? Cela dépend de l'empressement qu'ils mettent à piller le trésor royal. (NB : un « favori » peut être du même sexe que le roi : ami d'enfance, vieux complice, mignon...) Le seul critère pour acquérir ce titre est l'influence qu'ils exercent sur le roi et leur capacité à faire la pluie et le beau temps à la cour (et pour les plus brillants, dans tout le pays).
— Si haut que l'on s'élève, la position reste précaire. Deux risques majeurs : mort du protecteur (qui laisse la malheureuse maîtresse aux mains d'une veuve vindicative) ou protecteur qui se lasse... ce qui signifie, selon les cas, la disgrâce, le couvent ou le billot.
• **Les bouffons**. Le clown de la cour est là pour rappeler au souverain que si haut placé soit-il, il n'en est pas moins homme. Selon la mode, il peut être nain ou affligé de difformités diverses. L'em-



PROFESSION

Les gens de parage

« Et donc, le méchant magicien Glorghfaux a kidnappé la fille du bon roi Machin, qui vous reçoit en personne dans la salle du trône et vous offre x millions de PO pour la ramener... » Rappelons-le encore une fois, en jeu de rôle, les décors ne coûtent rien, pas plus que les figurants. Voici de quoi effacer ce sentiment de « petit budget », voire d'induire de nouveaux scénarios, en enrichissant judicieusement les entourages royaux.

ploi est extrêmement risqué : il faut un sens de l'humour à toute épreuve, beaucoup de tact, des yeux et des oreilles un peu partout... Même si on a tendance à les sous-estimer, ils sont généralement très intelligents et très bien informés (mieux : ils sont rarement liés aux diverses factions). Théoriquement, le bouffon est intouchable, car protégé directement par le roi. Cela dit, s'il déplaît au roi... tant pis pour lui.

• **Le ou les confesseurs** (ou assimilé, par exemple clerc de la religion dominante). Un poste particulièrement convoité, qui peut permettre à son propriétaire d'avoir un poids considérable auprès du souverain. On assiste parfois à des luttes d'influence particulièrement âpres entre celui du roi et celui de la reine, surtout s'ils appartiennent à des congrégations différentes (ou pire : à des religions différentes).

• **Les ministres et les généraux**. Les premiers sont bien obligés de vivre à la cour, alors que les seconds s'en tiennent le plus possible à l'écart. Même s'ils n'ont pas vocation à être courtisans, ils sont bien obligés de faire des ronds de jambe comme les autres... et de participer aux intrigues.

• **Le ou les médecins royaux**. Selon l'âge et l'état de santé de leur patient, ils exercent une influence plus ou moins grande. Assez souvent, ce sont des « sommités » âgées, en retard de vingt à trente ans sur la médecine de leur époque.

• **Le spadassin ou l'empoisonneur**. Aussi indispensable que compromettant. Son existence et sa position à la cour dépendent de la moralité et des circonstances politiques (Néron, par exemple, avait son empoisonneuse attitrée). Occuper ce genre de fonction est un bon moyen de faire fortune... à condition de savoir se retirer du jeu à temps. En effet, les exécuteurs des basses œuvres en viennent automatiquement à connaître des secrets d'État, et donc arrive un moment où ils en savent trop...

• **L'astrologue et/ou sorcier**. Impossible de diriger un État sans se concilier des puissances surnaturelles et/ou jeter de temps en temps un coup d'œil sur l'avenir. Même les moins superstitieux des monarques en gardent au moins un sous la main. Selon les circonstances, leur pouvoir réel, et le degré de crédulité de leur employeur, ils peuvent exercer une influence immense.

• **L'historiographe**. De plus en plus fréquent dès la fin du Moyen Age. Théoriquement, ce genre d'individu est là pour transcrire et raconter le règne de son souverain. En pratique, il se contente de chanter ses louanges et de présenter une version « arrangée » des événements politiques de son temps...

• **Les enfants royaux**. Ce terme comprend aussi bien les héritiers légitimes que les bâtards, reconnus ou non. Tout ce petit monde grandit parmi une foule de gouvernantes et de précepteurs, censés leur fournir une éducation digne de leur naissance. Malheureusement, le choix des éducateurs est assez souvent dicté par des motifs personnels ou politiques (ou pire, de prestige. On va chercher des savants ou des philosophes pour apprendre l'alphabet aux illustres marmots). Les résultats sont souvent décevants...

• **Enfin, une foule de courtisans sans grade** qui sont là pour être vus, et pour pouvoir parler de la cour à leurs voisins quand ils rentreront dans leur manoir de province. Les plus riches et les plus intelligents feront carrière, les autres rentreront chez eux avec quelques illusions et beaucoup d'argent en moins...

Cette liste est valable pour des mondes ressemblant à l'Europe, pour une période qui va grosso modo du XVe au XVIIIe siècle. Dans des univers présentant de grosses différences culturelles, prévoyez des modifications substantielles. Par exemple, si la polygamie fait partie des mœurs locales, il existera quasi-inévitablement une caste d'eunuques préposés à la garde des harems royaux. L'Histoire a montré qu'ils se satisfaisaient rarement de cette fonction. Ils s'impliquent presque inévitablement dans les intrigues et s'y taillent assez souvent la part du lion.

Vie quotidienne

Elle se partage entre le service (généralement fort court), et les divers amusements et divertissements (tout le reste du temps). Parmi les principales distractions, citons :

— la chasse ;

— le jeu. Un courtisan habile aux cartes, même s'il ne fait pas fortune, est sûr de pouvoir vivre à l'aise. Avec un peu de chance, il pourra même se faire remarquer par le roi...

— théâtre, musique et arts. Selon l'époque et le degré de civilisation, peuvent ne pas exister, ou prendre une place prépondérante ;

— les tournois. Occasion de montrer sa vaillance et d'étriper ses compagnons d'armes dans la bonne humeur. Selon les périodes, ils peuvent avoir une réelle signification militaire ou n'être qu'une occasion de parader... De toute façon, ils sont dangereux et personne n'est à l'abri d'un accident, pas même le roi. Là où ils sont interdits, le duel prend souvent le relais ;

— les sports et la danse ;

— les cancans. Après tout, la cour est aussi et surtout un endroit où l'on vit... et où l'on bavarde. N'oubliez pas que les familiers des souverains ont eux-mêmes un entourage qui lui-même, etc. De plus, la notion « d'intimité » n'existe pas pour la famille royale. Ce sont des personnages publics, sans cesse entourés d'une nuée de serviteurs, même la nuit. Du coup, le plus insignifiant des pantins préposés à l'ouverture des portes devant Sa Ma-

jesté peut entendre ou comprendre des choses importantes... et peut-être s'en vanter à mauvais escient.
Résultat, les moindres événements sont connus de tous quasi instantanément, avec les déformations de rigueur. Il y a toujours quelqu'un pour avoir intérêt à lancer de fausses nouvelles. (NB : tout le monde ne sera pas intéressé par la même chose. Une bataille gagnée ne passionnera pas les dames d'honneur. En revanche, si la reine change de coiffure ou d'amant, elles seront les premières informées...) ;
— les fêtes. Selon le caractère royal et l'état des finances du royaume, elles seront plus ou moins somptueuses (règle : elles deviennent vraiment grandioses quand le Trésor est vide, l'idée étant d'impressionner et de convaincre tout le monde que les choses ne vont pas si mal que ça).

Dans ce monde clos, tout est assujetti à la mode, et ce sont les rois et les princes qui la lancent. Si Sa Majesté se passionne pour la poésie, toute la cour fera des vers (le plus souvent au grand désespoir des vrais poètes que le roi a invités, et qui se trouvent contraints d'écouter rimailler des amateurs sans talent et de les féliciter). S'il préfère la chasse, on ne parlera plus que chevaux, faucons, gibier... Si l'époque est à la flagornerie, l'imitation s'étendra à des détails insignifiants, tels le volume de la perruque ou la couleur des talons de chaussures. Bien entendu, tout peut changer en un clin d'œil et malheur à celui qui ne suit pas la nouvelle lubie royale !



Mœurs

Théoriquement, les courtisans sont là pour servir – le roi ou la reine, ou parfois la reine-mère ou un autre haut personnage. En pratique, ils travaillent surtout à leur fortune et à celle de leurs gens (famille, amis et protégés). On assiste à la formation de deux ou trois « clans ». Il s'agit en fait des ancêtres de nos partis politiques. Supposons que deux familles, X et Y, soient particulièrement influentes. L'aîné des X aura des sympathies pour les Anglais parce qu'il a marié sa fille à un prince anglais. Il pèsera de tout son poids en leur faveur. Par conséquent, Y qui cherche à évincer X se fera le champion de la cause anti-anglaise.
Typiquement, les principaux « clans » sont :
— un souverain âgé et « conservateur », entouré d'un personnel vieillissant ;
— un héritier jeune, impatient, qui s'entoure d'une petite cour personnelle, composée de jeunes loups. Il arrive qu'ils se lassent d'attendre et aident le vieux roi à passer la main ;
— un « pour », un « contre » et un « modéré » pour LA question importante du moment.
Un minuscule noyau fait passer le roi avant ses intérêts... et encore. Il s'agit beaucoup plus souvent de fidélité personnelle que de dévouement à l'État (notion qui reste à inventer, la plupart du temps). 90 % des royaumes médiévaux (ou médiéval-fantastique) sont en fait des regroupements de provinces à la structure assez lâche, autour d'un individu qui possède la force ou le charisme pour en maintenir la cohésion. Si à la mort d'un tel chef son successeur n'est pas capable de garder les choses en l'état, le royaume risque d'éclater... Comme toujours, le meilleur moyen d'unifier des individus disparates reste l'intérêt (économique, politique, haine d'un ennemi commun – il n'existe pas de meilleur ciment d'unité qu'un « Autre » agressif à nos portes). Le « flou » dans la définition de l'État signifie aussi qu'il n'existe pas de différence bien nette entre la fortune du roi et celle de l'État, ce qui lui permet de faire don de sommes qui seraient au-dessus des moyens des milliardaires les plus riches du monde moderne.
Pour en revenir à des préoccupations plus quotidiennes, tous les courtisans, afin d'assurer leurs vieux jours, utilisent les armes qu'ils ont à leur disposition. Cela peut être le chantage, la corruption, la recherche d'un protecteur puissant, l'usage judicieux des poisons, etc. Mais n'exagérons pas : les cours ne sont pas des coupe-gorges. Il existe des codes de bonne conduite, des pactes de non-agression. Les choses se jouent beaucoup plus sur des rapports de force subtils que sur des confrontations directes. Le roi joue un rôle d'arbitre en cas de disputes envenimées. En fait, tout dépend de lui, de sa capacité à maintenir l'ordre dans son entourage et de son désir de le faire (il est souvent plus économique de laisser deux maisons nobles régler leurs comptes et s'affaiblir mutuellement, que d'intervenir et de se les mettre toutes les deux à dos). Si bon que soit le roi, il n'a qu'un temps ; tôt ou tard, il meurt. En général, plus il aura bridé ses courtisans, plus la réaction sera violente – et elle le sera d'autant plus que le nouveau roi est jeune et/ou inexpérimenté. (NB : cela ne signifie pas obligatoirement une guerre civile à chaque inter règne, la « réaction » peut prendre des formes diverses.)

Tristan Lhomme
illustration : Florence Magnin

INSTANTANES



• Un voleur pille depuis des mois les coffrets à bijoux des dames de la cour. Les PJ sont chargés d'enquêter... Le coupable est en fait un des nains de la suite de la reine, qui connaît le palais comme sa poche. On a l'habitude de le voir traîner partout, ce qui lui permet de repérer les lieux sans être interrogé. Il se trouve une cachette adaptée à sa taille (autrement dit, le genre d'endroit où personne n'aurait l'idée de chercher, puisqu'il n'y pas la place pour une personne normale), se laisse enfermer dans la pièce, vole les bijoux et se cache à nouveau. Une fois le vol découvert, il profite de l'inévitable cohue pour sortir de sa cachette et se mêler aux curieux. Ses renseignements lui sont fournis par une des lingères. Peut-être est-il associé à un gentilhomme désargenté ? La meilleure tactique sera d'utiliser un appât (un tas de bijoux en toc, par exemple) et de les surveiller discrètement...
• Un soir, dans une rue de la ville, les PJ sont témoins d'une agression. Trois individus masqués s'en prennent à une jeune fille. En bons samaritains qu'ils sont, les PJ interviennent. Malheureusement, les trois crapules sont le prince héritier et ses deux compagnons de débauche préférés. Si les PJ les abîment trop, ils vont se mettre dans de sérieux ennuis. Et de toute façon, en jeune écervelé vindicatif qu'il est, le prince prendra des mesures pour retrouver et punir les PJ (et bien entendu, pour enlever la jeune fille). Comme de juste, la jeune fille pure et pauvre se trouve en fait être la fille bâtarde d'un puissant seigneur. Enlèvements, duels (contre les innombrables sbires du prince)... et pour finir, mariage entre la jeune fille (qui a retrouvé son père, son rang et une dot très confortable) et l'un des PJ. (Si vous désirez des variations sur ce thème, lisez *les Pardaillan* de Michel Zévaco, Ed. Bouquins.)
• Le ministre, les lettres compromettantes et l'aventurière. Il était une fois un ministre très chanceux, brillant et aimé du souverain. Au point que ce dernier décide de le marier à l'une de ses cousines (éloignée certes, mais de sang royal !). Malheureusement, ce ministre a une liaison avec une dame d'honneur de la reine à qui il a écrit plusieurs lettres très compromettantes... qui sont tombées entre les mains d'un maître chanteur qui menace de les donner à la fiancée. Le ministre engage les PJ pour régler le problème.
L'affaire est beaucoup plus grave qu'il n'y paraît. Les lettres sont entre les mains de l'ambassadeur d'X qui veut « assouplir » la position du ministre dans une négociation importante qui doit avoir lieu prochainement. L'ambassadeur les a tout simplement achetées à la maîtresse du ministre (qui se trouve être également la sienne). Dès le début de l'enquête, les PJ se trouveront surveillés par des spadassins d'X. A votre avis, le ministre récompensera-t-il les PJ comme promis, ou bien essayera-t-il de les faire taire définitivement ?

TOME 1

GUIDE DE PEINTURE

Depuis longtemps, l'idée de remplacer le poster par un guide de peinture nous trottait dans la tête. Le voilà enfin, on vous l'offre pour les vacances. Espérons qu'il arrivera à point nommé pour vous donner le goût, ou l'envie de persévérer dans le noble art, difficile mais si enthousiasmant, de la peinture sur figurines.

LE MATERIEL

Un bon peintre, c'est avant tout quelqu'un qui possède un matériel de qualité. En conséquence, si votre banquier vous déconseille l'achat immédiat de TOUT le matos qui ferait de vous le Rambo de la bidouille, réagissez intelligemment : préférez l'essentiel mais de bonne qualité, à un matériel complet mais médiocre.

Le strict nécessaire:

— cinq pots de peinture acrylique : blanc, noir, bleu, rouge et jaune ;
— deux pinceaux : un n° 2 et un n° 00 (se lit double zéro) ;
— une palette ;
— de vieux chiffons (pour essuyer les pinceaux) ;
— quelques limes à ongles en carton ;
— un gobelet pour rincer les pinceaux.

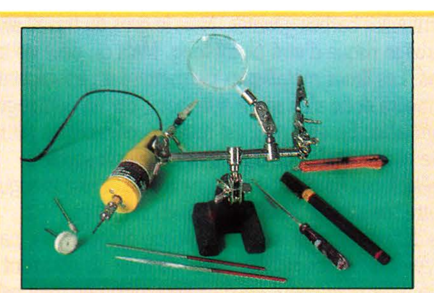
L'utile:

— cinq autres pots de peinture : chair, chocolat, vert moyen, cotte de mailles et brun cuir (ou orange ou pourpre) ;
— un pot de vernis (mat ou brillant) ;
— de la colle à prise ultrarapide (Super Glu 3, Cyanolit...), ou de la colle en deux parties (Araldite ou équivalent) ;
— du Patafix (également appelé Blue Tack ou Blue Fix) ;
— un tube de pâte à bois ou du Polyfila (pour les socles) ;
— deux autres pinceaux : un n° 0 et un n° 000 ;
— un cutter, si possible de petite taille.

L'agréable:

— d'autres pots de peinture (couleurs métalliques, nuances de couleurs...) ;
— une bombe de peinture (noir ou blanc) ;
— une bombe de vernis (mat ou brillant) ;
— un stylo à pointe tubulaire (Rotring ou autres) ;
— une pince coupante ;
— du Milliput (pour les montages difficiles) ;
— de la pâte à modeler acrylique, comme la Modeling Paste de Pébéo (idéal pour les petit détails) ;
— des limes métalliques de modéliste ;
— du matériel de flocage : « herbe », lichen, graviers... ;
— une loupe ;
— un étau de modéliste (avec loupe intégrée) ;
— d'autres tailles de pinceaux ;
— une mini perceuse ;
— un raton laveur.

Deux remarques pour conclure cet inventaire à la Prévert :
— La peinture acrylique est de loin celle qui offre le meilleur rapport qualité obtenue/facilité d'utilisation. C'est aussi celle qui présente le temps de séchage le plus rapide (moins de cinq minutes).
— Pour avoir une petite idée de l'investissement à faire pour développer ses penchants artistiques, sachez que le strict nécessaire vous coûtera entre 80 et 120 F, que l'utile représente un coût supplémentaire de 120 à 150 F, et qu'enfin l'agréable pourra vous délester de 100 à 800 F de plus.



Trousse à outils

Quelques « outils » sont parfois utiles au figuriniste. Les limes sont évidemment fort utiles, mais une pince coupante peut parfois rendre service (couper les grosses bavures, sectionner la barre de plomb reliant les pieds des cavaliers...). Le cutter devra être choisi avec soin, car la propension de cet outil d'alignement « chaotic evil » à couper des doigts est proverbiale. Il faudra donc choisir un modèle de petite taille (afin d'être plus pratique) et muni d'un système de blocage de la lame. Et rappelez-vous que petite lame = lame fragile : ne forcez donc pas comme un âne si l'objet résiste, mais imprimez un mouvement régulier à votre cutter ; cela sera aussi efficace et beaucoup moins dangereux. Une prudence encore plus accrue est à observer pendant l'usage de la mini perceuse. Enfin, un tournevis de petite taille peut parfois être utile : je m'en sers pour ouvrir les pots de peinture récalcitrants, et parfois aussi pour étaler la pâte à bois ou l'acrylique, rôle qui pourra être tenu par une spatule de petite taille.



Le pinceau: sa vie, ses mœurs

Les pinceaux sont classés par numéros. Nous nous intéresserons aux plus fins : du n° 3 au n° 00000 (qui se lit cinq zéro). Achetez des pinceaux en poil de martre, plus chers mais de très bonne qualité. Il existe deux tailles de poils : long et court. Ces derniers sont plus précis, surtout dans les petites tailles, mais plus chers. Enfin, un pinceau est un petit être fragile, perdant ses poils à la moindre contrariété : la peinture ne doit pas aller se nicher à l'embase des poils (au niveau de la couronne métallique) de peur de le voir se dégrader trop vite ; pour éviter cela, rincez-le souvent. Votre peinture finie, rincez-le à l'eau tiède légèrement savonneuse puis à l'eau claire, avant de reformer la pointe. Un pinceau bien traité durera plus longtemps.



Publicité comparative?

Les peintures acryliques offrent beaucoup de choix dans les marques et les teintes proposées. En effet, à côté des marques connues des figurinistes (Ral Partha, Miniature Paint, Citadel), on peut aussi utiliser les peintures acryliques classiques (Pébéo, Winsor & Newton...), ce qui permet entre autres d'acheter les couleurs de base dans des conditionnements plus grands (et donc à moindre coût). Les colles sont de deux types : à prise ultra rapide ou en deux parties à mélanger. La première sèche très vite, est beaucoup plus pratique d'utilisation mais ne résiste pas toujours aux manipulations, ce que fait bien la seconde qui met un temps fou à sécher. A chacun de choisir selon l'usage qu'il recherche, dilemme qui se pose aussi pour les différentes pâtes. Pour les flocages, lichens et graviers, l'intérêt est de faire un petit mélange le plus bigarré possible.

LA PREPARATION DES FIGURINES : AVANT

Dès votre entrée dans la boutique, vous aviez repéré cette fantastique figurine ressemblant tant à votre hobbit du 57e niveau. Délesté à présent de votre menue monnaie, vous rentrez chez vous avec une seule idée en tête : la peindre de suite. Que nenni, lecteur fidèle et néanmoins pressé ! ceci n'est pas la bonne solution. Une figurine ne sera bien peinte que si l'on prend son temps et que l'on respecte les étapes préliminaires.

1 L'EBARBAGE



Pour fabriquer votre figurine, on a utilisé un moule en deux parties. Cela explique le fait qu'un relief la sépare de haut en bas : la ligne de démoulage. Selon la marque et l'état du moule, ce « défaut » est plus ou moins important. Il va donc falloir débarrasser avec soin votre futur chef-d'œuvre de toutes ces aspérités disgracieuses.

Tout d'abord, à l'aide d'un cutter, il faut ôter les éventuelles barbes géantes. Mais le gros du travail se fait à la lime. Les limes en carton étant les moins abrasives, l'ébarbage risque d'être plutôt long. Mais on peut les tailler avec des ciseaux afin de pouvoir passer dans les petits recoins. Les limes métalliques permettent un travail beaucoup plus rapide, mais elles sont plus solides que le plomb. Il faudra donc s'en servir avec soin, car un dérapage peut être fatal, balafrant votre figurine de façon parfois irrémédiable. En effet, si il est toujours possible de rattraper les dégâts sur un vêtement, un coup de lime trop appuyé sur le visage et Galadriel devient Cruella la sorcière.

L'équipement idéal consiste en fait en trois limes métalliques (une classique, une ronde et une triangulaire) et quelques limes en carton, qui serviront à fignoler votre travail et à limer les endroits sensibles.

Vous pouvez aussi utiliser les limes pour corriger les défauts de la gravure : beaucoup de guerriers, par exemple, sont munis d'épées plus épaisses que leurs cuisses. Avec quelques habiles coups de lime, ils pourront brandir fièrement une arme aussi redoutable qu'effilée. Enfin, l'ébarbage peut aussi se faire avec une mini perceuse équipée d'une fraise puis d'une polisseuse, à condition de s'en servir avec précaution car un dérapage serait plus catastrophique encore qu'avec une lime métallique.

Cette méthode donne de loin les résultats les plus performants, mais c'est aussi la plus onéreuse.

Et n'oubliez surtout pas, avant de passer à l'étape suivante, de vous laver les mains : l'ébarbage vous les laissera en effet toujours pleines de particules de plomb dont il vaut mieux se débarrasser au plus vite.

2 LE MONTAGE



Si la plupart des figurines sont fournies toutes prêtes, c'est souvent au détriment de l'originalité de la pose ou de la taille du modèle. En effet, le fabricant rencontre de gros problèmes techniques pour réaliser un moule de figurine avec un bras levé, de géant ou de dragon. La solution consiste à faire plusieurs moules, si bien que l'on acquiert une figurine en kit. Il faudra donc ronger son frein encore plus longtemps avant de commencer à manier pinceaux et couleurs, et se résoudre au montage de la chose.

La technique est différente selon la taille des pièces à monter : pour les petits éléments (bras, tête...) le mieux reste la colle à prise ultrarapide. On peut par la suite, et si la partie collée ne jointe pas bien, boucher le trou avec un peu de pâte acrylique, que l'on applique au pinceau pour plus de souplesse d'utilisation.

Par contre, pour les grosses pièces à assembler (dragon, géant, mammouth de guerre...) il convient d'utiliser de la pâte époxy de type Milliput. Ce matériau présente le double avantage de « coller » les deux parties de façon vraiment solide et de boucher les trous et autres inégalités de jointure. Tout d'abord, il faut mélanger avec soin les deux composants du Milliput pris en parties égales, puis poser une ou plusieurs « noix » sur la faille séparant les deux parties (parties que vous aurez préalablement collées pour faciliter la manipulation).

Pour boucher le trou en étalant le Milliput, vous pourrez vous aider d'un petit outil (spatule, cutter ou autre). Finissez en lissant la surface obtenue avec votre outil légèrement mouillé, et profitez alors du temps de séchage pour la graver, afin que la retouche entre les deux pièces soit invisible après peinture.

La photo ci-contre est à ce titre fort probante, la peinture de ce modèle n'étant vraiment envisageable qu'après de gros travaux de rebouchage.

LE TRUC DE L'ONCLE ALBERT



Les détails en pâte acrylique

La pâte acrylique, très souple d'emploi car elle peut être posée avec un pinceau, est tout indiquée pour réaliser de petites transformations sur vos figurines, afin de les rendre subtilement différentes de celles de monsieur-tout-le-monde.
Il faut d'abord savoir ce que l'on va transformer, et garder à l'esprit que ce matériau est assez fragile. Veillez donc à ne pas construire des structures trop volumineuses, à moins de leur donner une armature convenable.
De bons exemples de ce que l'on peut réaliser sont : une paire de moustaches, des boutons sur un vêtement, des plis sur des tissus, un visage plus en rondeur, ou encore de petits accessoires comme un carquois ou un petit sac.
Enfin, sachez qu'en mélangeant un peu de peinture à la pâte acrylique avant l'emploi, on obtient un produit teinté dans la masse. En cas de choc ou d'égratignures, l'endroit abîmé se remarquera alors beaucoup moins.



LA SOUS-COUCHE

Votre figurine est maintenant prête, mais il faut encore lui faire subir une dernière épreuve avant qu'elle ne puisse goûter au charme de la mise en couleur : il faut qu'elle reçoive une sous-couche (on dit aussi une base, ou « baser » une figurine).

Selon vos moyens, vous appliquerez cette sous-couche au pinceau ou avec une bombe. Dans le cas de l'application au pinceau, il suffira de veiller à la recouvrir entièrement, avec une couche assez fine et uniforme. N'oubliez pas que vous allez peindre par-dessus, et qu'une couche épaisse pourrait masquer les détails qui font le charme de chaque miniature. Si vos moyens vous permettent l'acquisition d'une bombe de peinture (noire ou blanche), n'hésitez pas un seul instant. Ce moyen cumule en effet tous les avantages : gain de temps considérable (vous basez plusieurs figurines à la fois), et surtout une plus grande uniformité de l'application de la peinture. Il faut par contre s'entourer de quelques précautions supplémentaires afin d'éviter les taches sur les murs et le mobilier qui pourraient déplaire au reste de la maisonnée. L'idéal est de faire comme sur la photo, en vaporisant à l'intérieur du carton, mais vous pouvez aussi le faire à l'extérieur ou sur un balcon, cela évitera les odeurs parfois tenaces.

L'intérêt de la sous-couche est double : elle fait disparaître les reflets du plomb, et permet aux couleurs de bien « accrocher ». On peut baser une figurine avec du noir, du blanc ou même du gris, les deux premières étant les plus utilisées.

Nous touchons là un des sujets qui divisent le petit monde des figurinistes, reléguant la Guerre froide au rang d'une amusante querelle : la couleur de la sous-couche. En effet, certains sont persuadés que baser en noir est beaucoup mieux que de baser en blanc, et réciproquement. Et personne ne veut entendre parler de la méthode adverse.





La sous-couche blanche permet d'éclaircir et d'éclairer la figurine, les couleurs apparaissant plus claires sur un fond blanc. Idéal pour des personnages-joueurs et de façon plus générale pour toute figurine habillée de couleurs vives, l'effet n'est pas toujours très heureux sur un troll ou un orque.

La sous-couche noire permet l'effet inverse : elle assombrit les couleurs, donne aux vêtements et à l'équipement un aspect vieilli, usé, sale. Ce qui peut être d'un très bon effet sur tout monstre dégoûtant, ou sur tout PJ voyageur. De plus, cela évite en final un dernier surlignage ou un lavis de noir, l'impression de relief étant donc là plus facile à obtenir.

En bref, plutôt que de choisir de manière définitive telle ou telle couleur de sous-couche, sachez jongler avec elles, afin de choisir à chaque fois celle qui conviendra le mieux à vos figurines. Et pour que vous puissiez juger sur pièces, jetez donc un coup d'œil sur ces photos, ainsi que sur celles de la dernière page.





LE SUPPORT

Avant de peindre il fait penser à protéger la surface de travail, avec par exemple les journaux heureusement gratuits dont de facétieux individus gavent votre boite aux lettres. Afin de ne pas trop la toucher pendant les différentes opérations de peinture, vous pouvez fixer, temporairement, votre figurine avec un peu de Patafix sur un vieux pot de peinture. Vous pouvez aussi utiliser un étau de modéliste, qui vous permet de fixer plusieurs figurines, et qui dispose d'une loupe, instrument parfois utile, mais responsable de maux de tête pour le peintre qui en abuse.





Les figurines plastiques

Contrairement aux figurines en plomb, les plastiques sont moulées en un seul bloc, mais avec beaucoup de pièces à assembler. Il faut donc détacher avec soin les pièces de leur grappe à l'aide d'un cutter, puis procéder à l'ébarbage, toujours au cutter, et avec une lime en carton (seule conseillée car le métal marquerait trop le plastique).

Avant de la monter et de la baser, il faut la dégraisser, en la lavant dans une eau assez savonneuse, puis la rincer à l'eau claire.

Enfin, avant l'assemblage, vous pouvez faire quelques essais, en utilisant du Patafix pour visualiser la figurine dans des poses ou avec des accessoires différents.

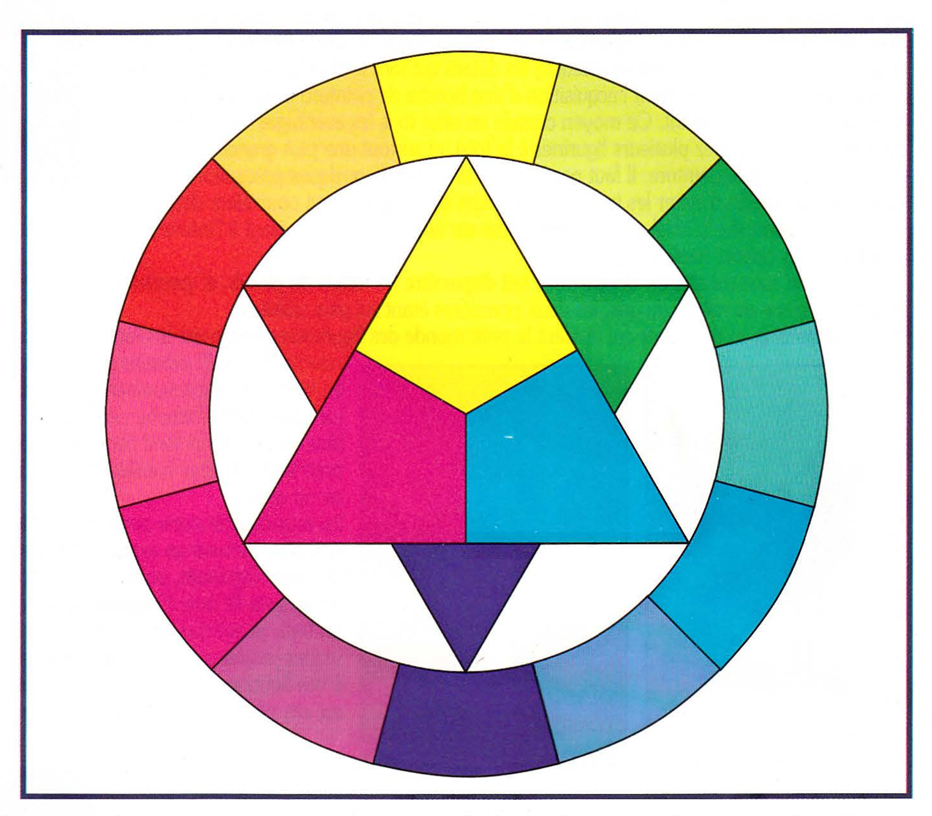
N'oubliez pas que le plastique est plus facile à travailler que le plomb, n'hésitez donc pas à bidouiller ces figurines.

Le montage en lui-même peut se faire avec de la colle à prise ultrarapide, ou de la colle à maquette.

LA PEINTURE DES FIGURINES : COUCHE DE BASE

Après ces laborieuses mais nécessaires préparations, passons à la peinture proprement dite. Rien ne remplace pour cela la lumière du jour ; il vous faut donc un plan de travail près d'une fenêtre, et de préférence assez important, afin d'avoir tout votre matériel à portée de la main.

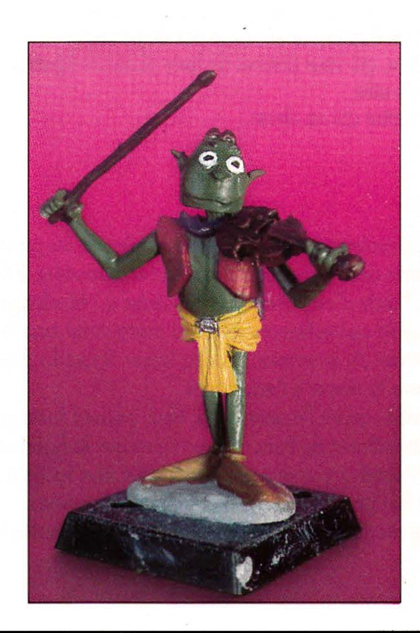
1 LE CERCLE CHROMATIQUE

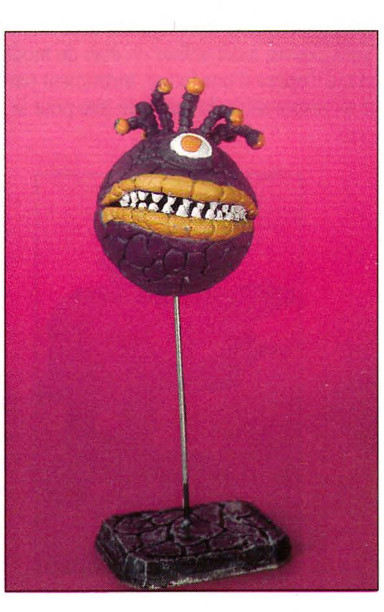


Quelques règles essentielles sur les mariages de couleurs sont à connaître. Le cercle chromatique ci-contre reproduit les trois couleurs primaires dans un triangle central, les trois couleurs secondaires dans un triangle inversé, et tout autour les douze couleurs pures.
Les trois couleurs primaires sont : le jaune citron, le rouge de cadmium clair et le bleu phtalocyamine.
Les trois couleurs secondaires sont :
le vert (bleu plus jaune), l'orange (rouge plus jaune), et le violet (bleu plus rouge).
On distingue aussi :
— Les couleurs complémentaires. La complémentaire d'une couleur est la somme des autres couleurs du spectre lumineux ou plus simplement la couleur qui n'est pas contenue dans le mélange d'une couleur secondaire : vert pour le rouge ; orange pour le bleu ; violet pour le jaune.
— Les couleurs saillantes. Ce sont les couleurs qui passent au premier plan (couleurs chaudes) : rouge et rouge-orangé.
— Les couleurs fuyantes. Ce sont les couleurs qui semblent s'éloigner (couleurs froides) : violet, bleu et bleu-vert.
Généralement, on arrive à un résultat harmonieux, doux et pastel en combinant des couleurs adjacentes sur le spectre ; et à des couleurs tranchées, des effets violents en combinant deux couleurs complémentaires. Sachez également que plus on utilise de couleurs différentes, plus la figurine prendra un aspect clownesque et peu agréable à regarder.
Pour prendre quelques exemples, un magicien habillé de bleu et de violet sera du plus bel effet, et un orque endossera avec profit une tunique rouge sur son immonde peau verte. Seule exception à ces règles, les hobbits, que l'on pourra peindre avec une débauche de couleurs différentes, pour leur plus grand plaisir.
Enfin, ne vous effrayez pas en découvrant que certaines couleurs ont des noms plus ou moins barbares ; ils ne sont là que pour contenter les lecteurs soucieux du détail, et sont l'occasion pour l'auteur de montrer sa culture encyclopédique. Ne vous acharnez donc pas à exiger de votre pauvre vendeur un pot de bleu phtalomachin, un bleu moyen a de bonne chance de posséder la teinte désirée.

2 LES TONS DE BASE

Fier de votre science toute neuve, vous allez maintenant passer à l'attaque. Pour commencer, il faut peindre les différentes parties de la figurine dans le même ordre que si vous l'habilliez : d'abord la chair, puis les vêtements, ceinture, sacs, armure et armes.
La seule exigence de qualité que vous devez avoir pendant cette phase est de bien respecter les différentes zones de couleur, et de ne pas dépasser. Enfin, pensez que vous allez réemployer ces couleurs-là pour faire des ombres et des lumières ; ne vous lancez donc pas dans la confection de mélanges superbes mais impossibles à reproduire par la suite.
Cette première phase ne contient pas de difficultés majeures, mais le choix d'alliance de couleurs que vous allez y faire comptera beaucoup dans la beauté du résultat. Il est donc extrêmement judicieux de prendre quelques minutes pour y réfléchir.





Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 67 à 74.

CASUS BELLI aventures

CB 64





Le marché aux puces

Ce scénario permet aux Chevaliers des Tempêtes d'entrer en contact et de se faire accepter par la Résistance française. Il peut donc être utilisé de diverses façons : pour connaître les filières afin de s'échapper du royaume de la Cyberpapauté, comme scénario d'introduction pour des personnages français, pour se lier avec la Résistance dans l'objectif d'une campagne se déroulant dans l'Hexagone, etc.

La puce était dans le roman populaire et regardait la Résistance...

La situation

Depuis plus de deux mois, le professeur Philippe Hollier, biologiste et chirurgien de renom de la ville d'Orléans, est pourchassé par la Cyberpapauté. En effet, cet homme de cinquante-quatre ans est un spécialiste du rejet de greffes et des opérations de transplantation ; connaissances que Jean-Malraux voudrait mettre à profit pour la mise au point d'implants cybernétiques « évolutifs », qui s'adapteraient à leur hôte selon les circonstances : croissance de l'appareil jumelée à celle du corps, autoréparation, etc. (comme un os évolue dans le corps humain, par exemple). Bien sûr, le professeur Hollier a refusé catégoriquement de rejoindre le camp des envahisseurs et se cache maintenant à Chartres, dans un petit logement appartenant à l'un de ses internes, qui lui en a donné les clés avant sa fuite d'Orléans.

Philippe Hollier est un personnage haut en couleurs. Assez orgueilleux, habitué à sa position de mandarin, il accepte mal les conseils et suggestions émanant d'autres personnes et tente toujours de prendre la direction des opérations. Malheureusement, autant son génie scientifique est indiscutable, autant son esprit pratique laisse à désirer. Il échafaude toujours des plans extrêmement compliqués pour les problèmes les plus simples. On comprend aisément qu'il ne soit pas arrivé à contacter la Résistance. C'est la raison pour laquelle il a besoin de l'aide de Chevaliers des Tempêtes. La rencontre peut se faire de diverses façons : le professeur a soigné un des personnages, blessé lors d'une aventure antérieure, et il les contacte maintenant pour leur demander de le faire sortir de France ; une organisation qui emploie les personnages leur confie la mission de ramener le professeur sous un climat plus sûr ; le professeur connaît personnellement l'un des personnages dont le cosm natal est la Cyberpapauté, etc.

Rappelons que le professeur Hollier est loin d'être un sot et après une discussion mouvementée, on peut arriver à le convaincre de suivre une ligne d'action raisonnable.

Professeur Philippe Hollier

DEX 9, FOR 7, END 8, PER 11, RAI 12, CHA 9, ESP 10

Compétences : réalité 11, analyse d'indices 14, intimidation 11, linguistique 13, médecine 20, premiers soins 15, prestidigitation 14, sarcasme 13, science (biologie) 19, véhicules terrestres 12, volonté 13.

Possibilités : 3 (cosm : Terre Pure).

Equipement : trousse de médecine, instruments de chirurgie, 30000F en liquide.

Objectifs : réussir à sortir de la CyberFrance pour continuer son œuvre, retrouver un poste important dans un centre de recherches afin de concrétiser son rêve le plus cher : obtenir le prix Nobel de médecine.

Acte I

Scène un
Pour quelques graffiti de trop...

Les Chevaliers des Tempêtes rencontrent Philippe Hollier à son domicile. Après de brèves présentations, le professeur tente de prendre immédiatement les choses en mains et se conduit comme un officier de la Royal Air Force expliquant son objectif à ses hommes. Il expose son plan suprême : les Chevaliers doivent d'abord se débrouiller pour se faire arrêter, et quand les résistants viendront libérer les leurs qui ne doivent pas manquer dans les geôles de l'Inquisition, les héros pourront ainsi se faire connaître. Bien sûr, le plan du professeur possède une faille de taille : il n'est pas du tout, mais alors pas du tout certain que des résistants lancent une opération sur les prisons de Chartres ! Quand les personnages auront réussi à convaincre ce cher professeur que son plan n'est pas viable, ils pourront élaborer leur propre stratégie. Laissez les joueurs inventer un moyen de contacter la résistance...

De toutes façons, ils finiront bien par sortir dans les rues de Chartres, quel que soit leur plan. C'est à ce moment-là qu'ils se retrouveront, bien malgré eux, au beau milieu d'une rafle de la Police de l'Église. En effet, une bande de taggers hostiles à Malraux a pris pour cible les monuments de la ville, et l'un d'eux, particulièrement audacieux, a même réussi à inscrire un slogan sur les murs de la cathédrale : « Malraux au poteau ! ». Les autorités religieuses, excédées et n'ayant aucun sens de la mesure (comme c'est souvent le cas chez les fanatiques), ont décidé de lancer une grande opération de police dans la ville pour retrouver ces « hérétiques ». Bien sûr, toute personne suspecte repérée par les policiers et les cyberprêtres sera arrêtée en même temps... La Police de l'Église ne fait pas de discrimination (tout du moins dans cette optique très particulière).

Les Chevaliers des Tempêtes assistent donc à l'arrestation massive de dizaines de jeunes gens (les responsables les plus probables des tags) et de quelques autres suspects. Il vaut mieux pour eux qu'ils se mettent à couvert, car il est pratiquement sûr que la Police s'intéressera à eux : la simple possession d'une arme rend suspect.

C'est dans une ruelle de Chartres où ils ont pu se mettre provisoirement à l'abri qu'un homme d'une trentaine d'années, hors d'haleine, les rejoint, trébuche et s'écroule à leurs pieds. Il porte quelques traces de coups et semble terrorisé. Quelques secondes plus tard, quatre policiers entrent à leur tour dans la ruelle. Ils ordonnent à tout le monde de lever les mains et s'approchent pour effectuer une arrestation en règle de toutes les personnes présentes. Le fuyard (Jean Féval) plonge précipitamment la main dans sa poche et porte à sa bouche trois feuilles de papier à cigarette, qu'il se dépêche d'avaler. Il sort ensuite un Beretta 9 mm et se prépare à vendre chèrement sa peau.

Comme tout ce beau monde se trouve dans une ruelle isolée, loin des autres forces de police, il est probable que le combat s'engagera sans risquer d'attirer une attention inopportune. En effet, des rixes ont éclaté dans la ville pendant la rafle et l'on entend quelques détonations, hurlements et cris de ralliement dans le quartier.

Débrouillez-vous pour que Jean Féval survive au

combat (il peut être blessé mais pas trop gravement).

Jean Féval

DEX 10, FOR 8, END 10, PER 11, RAI 8, CHA 9, ESP 10

Compétences : acrobaties 13, armes à feu 15, crochetage 13, déguisement 14, érudition (mécanique) 16, esquive 13, foi (catholique romain) 11, véhicules terrestres 14.

Equipement : Beretta 9 mm, score de dommages 15, munitions 9, portée 3-10/25/40. Implants cybernétiques : synthévox, vocodeur. Cyberscore 4.

Objectifs : combattre Jean-Malraux au sein de la Résistance.

Ancien garagiste, Jean Féval appartient à la Résistance sous le nom de code du Bossu. C'est un courrier qui porte des messages entre trois « cellules » qu'il connaît bien : les groupes Fantômas, Pardaillan et Lupin (le chef de ce réseau, le Masque, est particulièrement friand de littérature dite populaire). Jean Féval a donc un rôle assez important car il connaît beaucoup de monde. Ce serait donc un contact idéal pour les personnages. C'est pour ses missions de courrier et de prise de contact qu'il s'est fait installer ses deux implants (voir annexe).

Police de l'Église (4)

DEX 10*, FOR 9, END 9*, PER 9, RAI 9, CHA 8, ESP 9. (* +1 dû au miracle vœu)

Compétences : armes à énergie 13, armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 12, esquive 12, focus 10 (12 avec leur crucifix), foi 10, intimidation 11, persuasion 9, pistage 10, premiers soins 10, recherche 10, sarcasme 9, test 10, volonté 10.

Equipement : armure de Dieu (+8/score d'armure 17), St Pierre Express (score de dommages 20). Implants cybernétiques : épiphaneur, Belle-télévue, récepteur CyberCB, pisteur, trachomicro (voir annexe). Cyberscore 7.

Après le combat, les personnages n'auront pas le temps de fouiller les policiers pour les dépouiller de leurs implants. Des appels et des coups de sifflet retentissent non loin, ce qui signifie que des renforts ne tarderont pas à arriver sur les lieux.

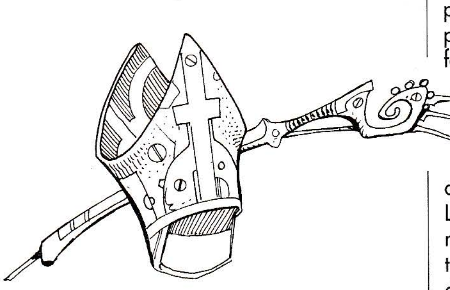
Une fois en sécurité (dans une cave, chez le professeur Hollier, dans l'arrière-salle d'un bar, etc.), les Chevaliers peuvent faire connaissance avec Jean Féval. Ils comprennent facilement qu'il appartient à la Résistance, et après une mini-crise de paranoïa, Féval s'excuse de son attitude soupçonneuse et finit par avouer qu'il peut les mettre en contact avec la Résistance, sans révéler qu'il y appartient lui-même. Il refuse obstinément de dire quoi que ce soit d'important (attitude *ennemie* contre la *persuasion*) et promet d'en référer « à qui de droit » et de transmettre leur requête. Il donne rendez-vous à nos héros pour le lendemain, à quatorze heures, au bar *La Gargouille et le Philosophe*, situé dans les faubourgs de Chartres. En effet, Jean Féval, même convaincu de la bonne foi de ses interlocuteurs, doit prendre ses ordres du Masque (et aussi des renseignements sur les personnages) avant de leur proposer officiellement l'aide de la Résistance.

Scène Deux

Trahison !

Le lendemain, les personnages se rendent au rendez-vous de Jean Féval... S'ils font attention à leur environnement et aux personnes présentes, ils peuvent déceler la présence de divers « intrus » qui ne semblent pas à leur place dans ce petit troquet. Ce n'est pas un hasard : des cyberprêtres ont été mis au courant du rendez-vous et se sont rendus sur les lieux. Ils espèrent repérer les hérétiques et procéder immédiatement à leur arrestation ou « mise hors d'état de nuire ». Le patron de *La Gargouille et du Philosophe*, sympathisant de la Résistance, comprend assez vite la situation. Si les personnages agissent en douceur et le contacte, il crée une diversion en faisant exploser un tonneau de bière sous pression après leur avoir indiqué une sortie discrète. Si les Chevaliers sont trop pataauds, le combat se déclenche et tant pis pour eux : ils devront alors se frayer un chemin en force.

Un autre protagoniste a assisté discrètement à la scène, prévenu lui aussi par le Bossu. C'est un *câblé* de la cellule Fantômas, dont le nom de code est Fandor. Il était là pour suivre les Chevaliers des Tempêtes après leur réunion avec Jean Féval. Heureusement pour les personnages, il comprend que ce sont des rebelles « sincères » et à partir de là, il les suivra discrètement dans tous leurs déplacements. Il n'interviendra jamais directement.



Cyberprêtres (5)

Cf Livre du Monde page 35.

Fandor

DEX 7, FOR 6, END 10, PER 12, RAI 11, CHA 10, ESP 10

Compétences : analyse d'indices 15, charme 12, cyberplatine 16, discrétion 13, érudition (informatique) 15, érudition (politique française) 12, persuasion 11, recherche 14, ruse 13, véhicules terrestres 13.

Equipement : Avro pr II.V, score de dommages 19, munitions 20, portée 3-40/41-100/101-150, cyberplatine Hermès de Marseille. Implants cybernétiques : épiphaneur, tranchoirs (score de dommages FOR+4/10). Cyberscore 3.

Objectifs : combattre Jean-Malraux au sein de la Résistance, lancer un journal clandestin.

Quand l'Église a pris le contrôle des média, Eric Dautrey, journaliste, s'est retrouvé au chômage. Il a alors rejoint la Résistance à Chartres, dans le groupe Fantômas, sous le nom de code de Fandor. Il a subi quelques opérations pour se mettre « à la page ».

Après l'échauffourée dans le bar, il ne fait aucun doute que les personnages ont été dénoncé. Par qui ? Par Féval, bien sûr. Mais il est temps de rentrer à Chartres, où le glas sonne lugubrement depuis quelques minutes. Il se passe sûrement quelque chose dans le centre ville.

Quand ils arrivent sur la grande place, devant la cathédrale, nos héros remarquent qu'une foule impressionnante s'est rassemblée. Les inquisiteurs encadrent un prisonnier que l'on mène au bûcher. Faisons confiance à la curiosité naturelle des personnages... Ils s'approchent et reconnaissent l'accusé : Jean Féval ! Il aurait donc avoué leur rendez-vous sous la torture ? Non, car un inquisiteur prend la parole : « L'individu Féval, reconnu coupable de rébellion envers Sa Sainteté Jean-Malraux Ier, ayant refusé d'avouer et de reconnaître ses fautes, a été condamné par la Très Sainte Inquisition à périr par les flammes, afin de purifier son âme et d'assurer son salut malgré ses errements... » (vous pouvez continuer ad libitum). Une tentative pour secourir Féval serait suicidaire, et le malheureux paraît tellement mal en point qu'il ne fait aucun doute qu'il est incapable de mettre un pied devant l'autre. Les flammes s'élèvent bientôt dans le ciel de Beauce.

Féval n'a donc rien avoué. Mais alors, qui les a donnés ? Il ne fait maintenant aucun doute qu'il y a un traître dans le réseau de la Résistance de Chartres.

Si les personnages révèlent tout ce qu'ils ont appris au professeur Hollier, celui-ci commencera par proposer un plan d'action insensé puis leur fera ensuite part de ses réflexions (si aucun joueur n'arrive lui-même à cette conclusion) : le meilleur moyen pour se faire accepter par la Résistance serait de démasquer le traître qui a livré Jean Féval et a failli les faire arrêter.

Les Chevaliers des Tempêtes peuvent alors commencer une enquête en règle dans la ville de Chartres. Ils peuvent utiliser diverses méthodes (tournée des bars, charme, persuasion, contact avec des loubards, plongée dans le Réseau Divin, etc.) qui leur permettront d'apprendre les informations suivantes :

— Il y a trois mois, une activité inhabituelle a eu lieu dans la cathédrale : débarquement de machines, de marchandises. Une livraison de caisses a lieu régulièrement depuis, environ tous les quinze jours.

— Les pièces archéologiques qui se trouvaient dans la seconde crypte de la cathédrale (celle que le public ne visite jamais et qui abritait l'ancien sanctuaire druidique) ont fait leur apparition dans les musées ou les églises des environs.

— Depuis trois semaines, le réseau de la Résistance locale est victime de diverses dénonciations et désinformations.

— Le marché noir de puces-esprit est florissant depuis plus d'un mois. Ces objets sont habituellement très rares.

— Si les personnages parviennent à contacter quelqu'un qui s'y connaît un peu en *cybernétique*, ils peuvent apprendre qu'une puce-esprit contient la personnalité complète d'un individu et permet d'accéder à ses connaissances et à ses compétences. Bien sûr, son utilisation fait courir un certain risque de « possession » non négligeable.

Récompense de l'acte

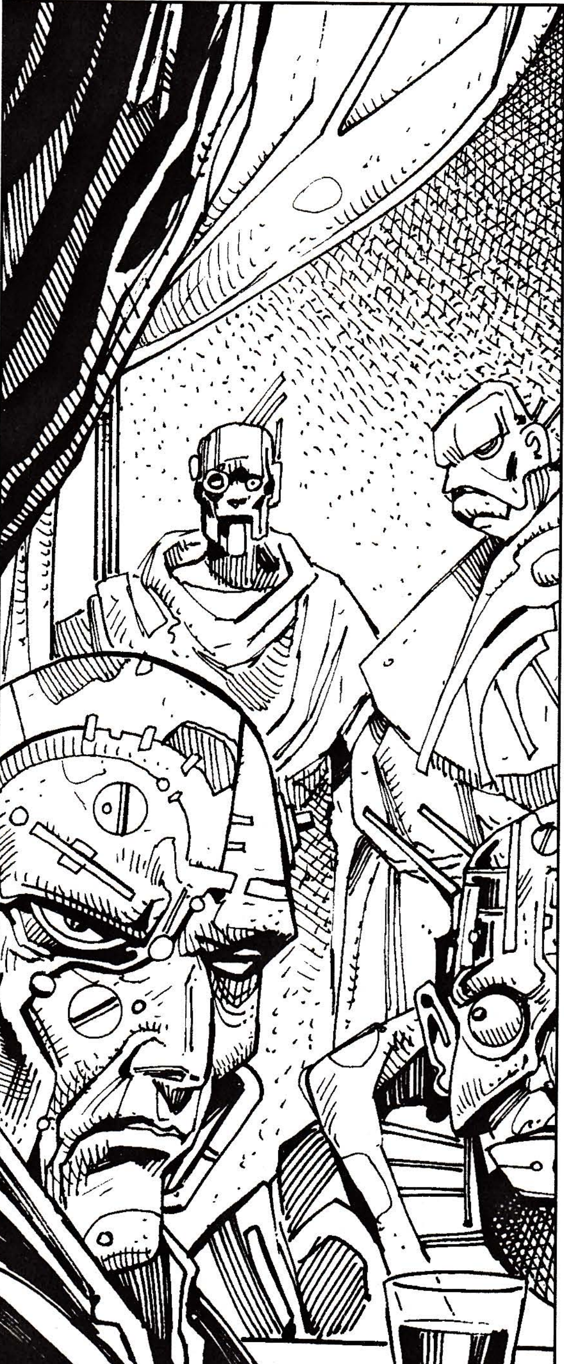
Selon la qualité du role-playing et la réussite des personnages, accordez 1 à 3 Possibilités à chaque Chevalier.

Acte II

Scène un

La crypte secrète

Les Chevaliers des Tempêtes devraient être amenés à vouloir pénétrer dans la seconde crypte de la cathédrale. Bien sûr, cela est plus facile à dire qu'à faire. La place, un central du Réseau Divin, est fortement gardée : patrouilles de la Police de l'Église, cygoyles, chiens de garde cybernétiques... toute la panoplie ! Quand Fandor jugera que les personnages deviennent trop imprudents, il finira par les contacter pour les avertir du danger.
Il se fait connaître comme un ami de Féval et leur demande ce qu'ils ont l'intention de faire. Si les personnages lui révèlent le résultat de leur enquête, il confirme qu'il serait très intéressant d'entrer dans la crypte. Il veut bien leur apporter son aide mais à deux conditions :
— Il restera en dehors de l'opération proprement dite, car il n'est pas un homme d'action. Il sera en outre seul à leur apporter de l'aide pour que le traître ne connaisse pas leurs projets.
— Il acceptera de faire entrer les personnages en contact avec la Résistance quand le traître aura été démasqué. De cette façon, les Chevaliers feront non seulement leurs preuves mais ils seront eux-mêmes en sécurité pour la suite de leur mission (l'évasion du professeur Hollier). Tant que le traître sévira, toutes les opérations de la Résistance seront arrêtées.
Si les PJ acceptent, Fandor leur apporte quelques heures plus tard un plan du circuit d'aération des nouvelles installations souterraines de la cathédrale (il les gardait en réserve pour une opération de sabotage d'ici quelques mois). Après avoir rampé pendant deux heures dans des conduites sales et étroites, en s'aidant du plan, les personnages arrivent enfin dans la seconde crypte. Pendant le trajet, ménagez-leur quelques émotions (appels de gardes, aboiements de chiens, éclairs de lampes-torche, etc.). La seconde crypte ressemble à un croisement entre un atelier d'électronique et une salle de jeux vidéo. Deux connect-prêtres y travaillent sur des micro ateliers de montage. Un certain nombre de cyberplatines sont branchées dans les circuits du Réseau Divin.
Les Chevaliers des Tempêtes doivent mettre les techniciens hors d'état de nuire, le plus discrètement possible. Si l'alerte est déclenchée, ils devront découvrir les informations vitales qu'ils sont venus chercher tout en combattant une patrouille de six membres de Police de l'Église (ceux-ci tenteront de les faire prisonniers plutôt que de les tuer).
Voici ce que peuvent découvrir les PJ. Un personnage de la Cyberpapauté ou quelqu'un connaissant la cybernétique reconnaîtra facilement dans le matériel un atelier de fabrication de puces-esprit. En explorant les ordinateurs, grâce à une résolution événementielle (quatre étapes, deux rounds chacune) de la compétence *érudition (informatique)* ou *science* (facteur de difficulté 13), voici ce que l'on peut apprendre :
— Les puces-esprit ne contiennent pas la personnalité d'hérétiques venant du purgatoire, comme à l'accoutumée, mais de cyberprêtres volontaires avec un score d'Esprit très élevé.
— Les puces-esprit sont intentionnellement écoulées sur le marché noir afin qu'elles tombent entre les mains d'hérétiques et plus spécialement de la Résistance.
— Huit puces-esprit ont « contacté » leur base, après avoir pris le contrôle temporaire de leur hôte. Elles se débrouillent ensuite pour faire oublier leur « possession » à leur victime, qui vit donc normalement entre les crises. Elles profitent des crises pour manipuler leur hôte et transmettre les informations qu'elles ont découvertes aux agents « physiques » de Malraux.
— Parmi les victimes, on note un certain Gérard Bruneau, conservateur du musée du vitrail à Chartres... surnommé le Masque et chef des cellules Fantômas, Pardaillan et Lupin de la Résistance de Chartres.
Les Chevaliers apprennent ainsi qui est le traître : le propre chef du réseau local... mais qui trahit à son insu, quand la puce-esprit qu'il a acheté le mois dernier réussit à prendre le contrôle de son corps.



Il ne reste donc plus aux personnages qu'à quitter les lieux le plus discrètement possible.
Si vous sentez que le groupe est d'attaque pour une nouvelle scène de combat (et si les joueurs apprécient cet intermède), vous pouvez préparer l'embuscade de deux cygoyles à la sortie des conduites d'aération.
Si les personnages sont capturés, passez à la scène deux. S'ils se sont débrouillés comme des dieux, passez directement à la scène trois. N'hésitez pas à les emprisonner s'ils commettent la moindre erreur, car la scène suivante leur promet des émotions sans les mettre vraiment en danger.

Scène deux

Prisonniers !

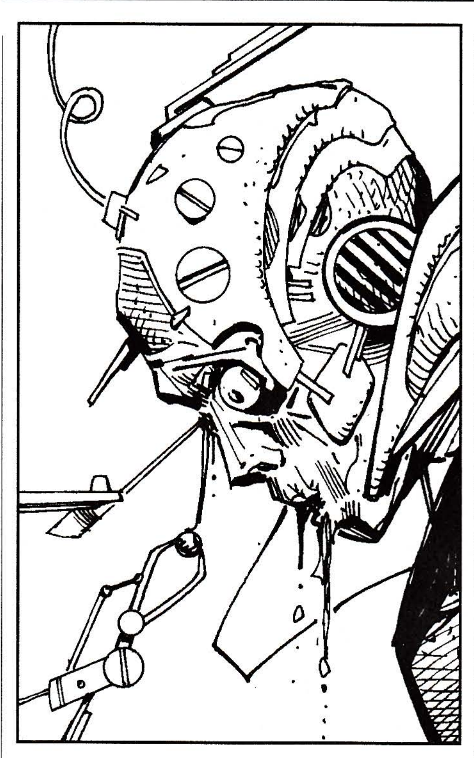
Si les Chevaliers ont commis la moindre maladresse dans la scène précédente, ils se retrouvent entre les mains des agents de la Cyberpapauté. Ils sont alors conduits sous bonne escorte à l'Hôtel-Dieu de Chartres, construit à cinq kilomètres de la ville. Les Hôtels-Dieu de la Cyberpapauté sont des hôpitaux-forteresses où l'on implante du matériel cybernétique aux fidèles de Malraux, mais qui servent aussi de prison provisoire et de quartiers pour les inquisiteurs.
Là-bas, les PJ sont enfermés dans une grande cellule et ceux disposant d'implants cybernétiques sont soumis à un champ de force qui neutralise leur équipement (pendant vingt-quatre heures seulement, mais ne le leur dites pas). Un techprêtre vient soigner les éventuels blessés, puis la longue attente commence. De temps en temps, un nouveau prisonnier est jeté dans la cellule.
Huit heures après leur arrivée, les personnages ainsi que deux autres captifs sont conduits (accompagnés de douze policiers) dans les sous-sols de l'Hôtel-Dieu, dans une grande salle où s'alignent dix sièges couplés à des cyberplatines. Les prisonniers y sont attachés et un connectprêtre vient leur placer des *temptrodes*. Ces électrodes, placées sur les tempes, permettent à des personnes qui ne sont pas équipées de prise neurale d'entrer dans le Réseau Divin... même contre leur volonté !
Une fois toutes les victimes correctement branchées par les connect-prêtres, mais toujours conscientes, un inquisiteur en grande tenue entre dans la pièce. Il commence à pérorer, à vanter les mérites de l'Église et la bonté du Cyberpape. C'est d'ailleurs à Sa trop grande bonté que les hérétiques doivent ce sursit. Voilà ce qu'il propose aux prisonniers, sans leur laisser le choix de refuser d'ailleurs : « Vous affronterez votre juste châtiment dans le Réseau Divin, qui est l'incarnation spirituelle de Notre-Seigneur. Si vous survivez à l'épreuve, vous aurez le droit... de passer dans la prochaine série. » N'hésitez pas à accentuer le caractère sadique de ce personnage arrogant.
Un connect-prêtre manipule une série de boutons et les Chevaliers se sentent tomber dans un gouffre sans fin. Le terrible voyage commence.
Pendant toute l'épreuve, ne vous souciez pas de technique de jeu. Faites peur aux joueurs, faites-leur lancer les dés, encaisser des dommages... tout disparaîtra au réveil sauf

en cas de mort (ce qui adviendra aux deux autres prisonniers). Les Chevaliers se retrouvent plongés au cœur d'une scène biblique, à l'époque de l'exode conduit par Moïse. Vêtus de haillons, sans arme, pieds nus, ils sont poursuivis par les soldats de Pharaon au moment où les eaux de la mer Rouge se referment. Tous les autres fugitifs ont déjà franchi le tunnel d'eau... Les personnages doivent courir de toutes leurs forces en échappant aux épées, aux roues des chars et aux javelots des soldats égyptiens. Leurs deux compagnons de captivité finissent par succomber. Au moment où leur situation semble désespérée, un ange apparaît dans les cieux et les transporte à l'abri ; il a les traits de Fandor !
En effet, le résistant, pirate de première force, s'est introduit dans le Réseau Divin et a manipulé le programme pour venir en aide aux personnages. Quand ceux-ci émergent du cauchemar, émotionnellement épuisés, l'inquisiteur qui n'a pas compris ce qui s'est passé leur lance un regard furieux et ordonne qu'on les reconduise dans leur cellule. Les connect-prêtres emportent les cadavres des deux malchanceux, morts de crise cardiaque.
Fandor a ensuite tripatouillé les banques de données et envoyé un ordre de transfert des Chevaliers vers Orléans. Le fourgon de la Police de l'Église qui les y conduit est attaqué sur le trajet par le groupe Fantômas au complet. En effet, Fandor a pris le risque d'opérer malgré la présence éventuelle d'un traître pour libérer ses amis. Mettez en scène une évasion « grand style » : arbre s'abattant en travers de la route, fumigènes, gaz lacrymogènes ou incapacitants, rafales de coups de feu, etc. Le petit groupe se précipite ensuite dans la forêt, s'enfonce dans les buissons et rejoint un aéroglisseur garé à quelques centaines de mètres de là.

Scène trois

Un antipuces efficace !

Fandor, une fois mis au courant, prend conscience de la gravité de la situation. Il demande aux Chevaliers de l'aider à neutraliser le Masque sans le blesser. Il les « abandonne » dans une planque dissimulée dans une petite forêt, près de Chartres. Il les prévient qu'il reviendra le lendemain avec son chef. Les PJ disposent donc d'un peu de temps pour concevoir un plan... et se remettre de leurs émotions.
Quand le Masque arrive dans le bois, le cyberprêtre a pris le contrôle de son corps. En effet, le chef du réseau s'est inquiété devant la requête étrange de Fandor, qui lui demandait de se rendre seul, enfin avec lui, dans la planque forestière.



Serait-ce le journaliste le traître qui sévit depuis quelque temps dans son réseau ? Hélas, son trouble, ses émotions permettent à l'intrus de prendre le dessus.
Aux Chevaliers de jouer : il faut neutraliser le Masque sans lui porter préjudice. Surtout que la puce-esprit, se sentant découverte, cherchera à « suicider » son porteur en dernier recours pour éliminer un résistant !
Une fois l'homme neutralisé, il suffit de retirer la puce du lecteur, et le glas aura sonné pour cet espion d'un type très particulier.

Epilogue

Le Masque, quand il aura repris conscience, sera très reconnaissant aux Chevaliers des Tempêtes. Il mettra toutes les ressources de son organisation à leur disposition et l'évacuation du professeur Hollier ne sera plus un problème... enfin, quand celui-ci aura accepté de voyager dans une malle en osier trimballée dans une vieille guimbarde, ce qui n'est pas une mince affaire !
Les personnages disposent aussi d'un contact sûr dans la Résistance française, qui pourra leur servir pour de prochaines aventures.
Si l'aventure est complètement réussie, les personnages gagnent 6 à 8 Possibilités chacun. Si le Masque est gravement blessé, divisez la récompense par deux.

Le Masque

DEX 11, FOR 9, END 9, PER 10 (11), RAI 8 (10), CHA 13 (8), ESP 7 (12). Les scores entre parenthèses sont ceux de la puce-esprit, qui doivent être utilisés quand celle-ci a pris possession du corps de sa victime.
Compétences : armes à feu 12, armes blanches 12, combat à mains nues 12, érudition (technique des vitraux) 15, esquive 12, intimidation 11, persuasion 9, pistage 10, premiers soins 10, recherche 10, sarcasme 9, test 10, volonté 10.
Compétences de la puce-esprit : armes à feu 10, armes blanches 10, charme 11, cyberplatine 14, érudition (doctrine d'Avignon) 11, esquive 10, focus 14, foi 15, intimidation 14, persuasion 11, recherche 12, ruse 12, sarcasme 11, science (informatique) 12, test 11, volonté 13.
Equipement : St Pierre Express (score de dommages 20), porte-puces 3, puce-esprit « piégée ».

Nouveaux implants cybernétiques

• **Synthévox**. Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). Cet implant modifie la voix de son hôte et lui donne une consonance métallique ou électronique. Il peut aussi être utilisé pour rendre son timbre plus grave ou plus aigü.

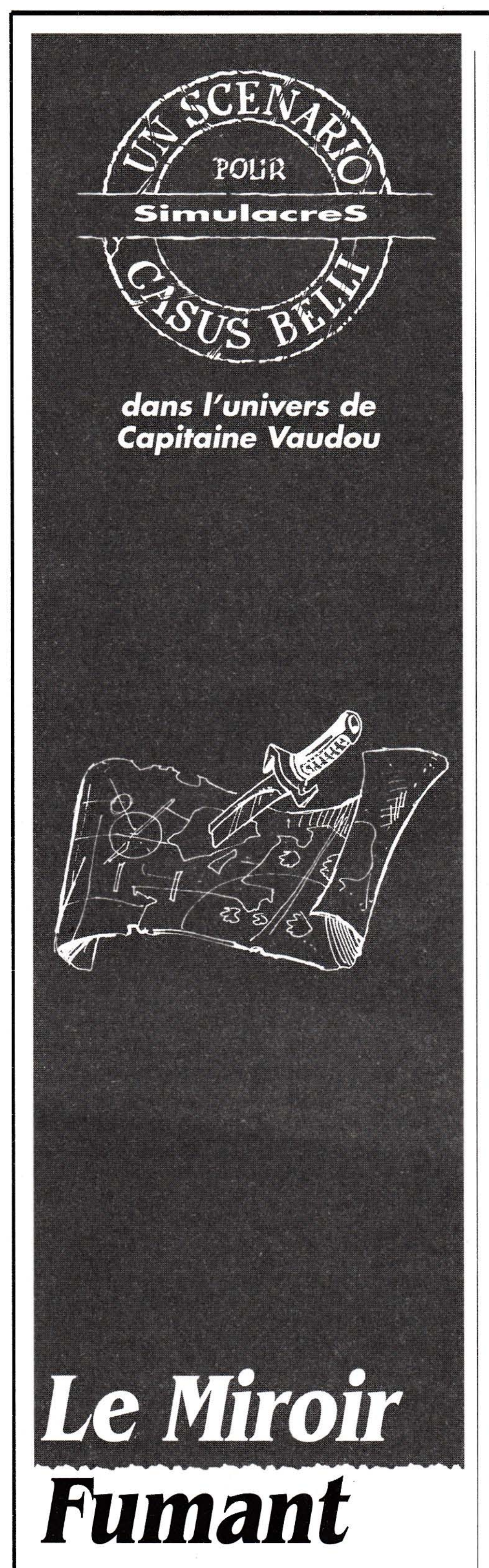
• **Vocodeur**. Difficulté de chirurgie 10, blessure grave, cyberscore +2, prix 10 000 (16). Cet implant analyse et enregistre des échantillons de voix dans une puce-data. Les échantillons sont alors reproduits grâce à un larynx synthétique. Le possesseur peut utiliser le vocodeur pour recréer avec précision n'importe quelle voix enregistrée sur la puce. Pour placer une voix dans la puce, elle doit d'abord être enregistrée grâce à un implant cybernétique ou un magnétophone externe. Le vocodeur analyse ensuite l'échantillon de parole et le convertit en données digitales. D'autres puces-data peuvent être placées sur le porteur.

• **Belle-télévue**. Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). Cet œil artificiel accorde une vision télescopique à son hôte, lui permettant de voir clairement des objets lointains. Il offre un agrandissement de x50 et accorde un bonus de +3 sur la recherche pour examiner des objets dont les détails ne seraient pas perçus à l'œil nu à longue distance.

• **Récepteur cyberCB**. Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +2, prix 5 000 (15). C'est un tuner multibandes qui permet d'entendre les transmissions radio. Il peut être réglé sur n'importe quelle longueur d'onde pour recevoir des transmissions radio spécifiques : espionner des émissions secrètes, recevoir des messages qui lui sont spécifiquement destinés ou simplement écouter une station musicale de la Cyberpapauté.

• **Trachomicro**. Difficulté de chirurgie 8, blessure légère, cyberscore +1, prix 5 000 (15). Il est placé dans le fond de la gorge et amplifie les chuchotements ou les sons normaux et les retransmet par ondes radio. Il est activé en touchant un endroit précis de la gorge, ou peut être contrôlé mentalement en le reliant au système nerveux central par du neuracal.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Éric Larnoy



Le Miroir Fumant

Chronologiquement, ce scénario vient avant celui proposé dans Capitaine Vaudou, mais il est tout à fait jouable après, les dates n'étant pas très importantes. Côté technique, il fait référence aux règles de campagne de Simulacres, proposée dans CB 62.
Cette aventure peut aussi être utilisée par les MJ de GURPS Swashbuckler.

En 1660, les cartes au trésor ne sont pas encore les attrape-nigauds qu'elles deviendront. Elles sont alors juste authentiques et particulièrement dangereuses.

LA TORTUE 1660

Rencontre providentielle

Les personnages sont paisiblement assis dans une taverne de la Tortue lorsqu'un vieux Noir entre et commande à boire. Deux marins le bousculent en prétendant « qu'ici on ne donne pas à boire à un esclave ». Un gentilhomme italien, Angelico Maltese, portant un pourpoint frappé d'une croix de Malte s'interpose : « À la Tortue tous les hommes sont libres quelle que soit la couleur de leur peau ! »
La rixe dégénère lorsqu'un pirate ami des deux marins provoque le gentilhomme en duel, qui accepte et demande aux personnages de lui servir de témoins. Lors du duel, l'Italien se débarrasse facilement du pirate. Entre temps, le Noir a disparu (mais il réapparaîtra).

Les duellistes : PNJ Moyens, épées. Ils jettent leurs armes au premier sang.
Angelico Maltese : PNJ Fort, épée + stylet dans la manche, pistolet. Talent +2 à l'épée. Il est prudent, a l'habitude du danger mais craint la magie. C'est un chevalier de l'ordre de Malte (ces derniers voyagent dans le monde entier mais ne font pas la chasse aux flibustiers chrétiens).

Une fois la situation réglée, Maltese propose aux personnages une association. Il cherche un équipage de flibustiers pour aller chercher un trésor caché dans les ruines d'une cité indienne sur les côtes du Honduras. Il possède une carte de l'endroit, reste à monter l'expédition.

Le Black Hawk

Mais Maltese a des ennemis. Il est recherché par les hommes du Black Hawk, un bateau pirate commandé par John Silver. Ces derniers prétendent que Maltese est un espion espagnol qui les a attirés dans un guet-apens dans les Cayes de Cuba en leur promettant une bonne prise. Ils se sont retrouvés nez à nez avec deux garde-côtes cubains et ont eu beaucoup de chance de s'en sortir. Silver veut récupérer Maltese pour le pendre. Les règles des Frères de la Côte n'obligent pas les personnages à remettre Maltese à Silver tant que ce dernier n'a pas fait la preuve irréfutable de la traîtrise de l'Italien... Or personne dans les cabarets n'a entendu parler d'un combat entre deux garde-côtes et le Black Hawk. De plus, le navire ne porte pas de traces de combat.
Par contre les marins du port confirmeront que le Black Hawk est parti voilà une semaine pour revenir il y a quelques jours sans qu'on en connaisse la destination.
En homme d'honneur, Maltese proposera un duel au capitaine du Black Hawk, qui refusera.

John Silver : PNJ Moyen, hache d'abordage, coutelas, deux pistolets. Il est emporté mais pas très courageux.

L'Italien avoue aux personnages qu'il a commencé par s'associer avec Silver, car celui-ci était canonnier dans l'équipage de l'Olonnois et que ce célèbre pirate français a beaucoup navigué dans le golfe du Honduras. L'expérience de Silver pouvait se révéler utile. Mais, à peine en mer, Maltese a compris que le pirate n'avait qu'une idée en tête : lui soutirer le portulan (carte marine manuscrite) et le jeter à la mer. Il a donc saisi la première occasion de débarquer discrètement avant de rejoindre Port au Paix puis la Tortue.
Note : il est important de comprendre que Maltese ne sait pas que le trésor indiqué sur la carte est celui de l'Olonnois.

L'histoire du trésor

En 1653, l'Olonnois part dans les marais de Chetumal. Le pirate ne semble pas craindre les redoutables Indiens de la région. Il emmène cinq hommes qui portent son trésor et s'enfonce droit vers le nord. L'équipage ne sait pas que son capitaine a passé un accord avec un étrange esprit du monde amérindien, le Miroir qui Fume, le Vent de la Nuit, le dieu Yaotl. En échange du sacrifice des cinq marins, l'esprit s'engage à veiller sur le trésor. Mais l'un d'eux, Esteban Olivares, parvient à survivre, et après mille aventures retrouve les Espagnols à Campêche. Lorsqu'il raconte son aventure, on le prend pour un fou et on le place dans un hospice de l'ordre de Malte. C'est là qu'Olivares se lie d'amitié avec un chevalier et lui parle du trésor avant de décéder, rongé par les fièvres.
Pendant l'absence de l'Olonnois, l'équipage dut combattre des fantômes qui venaient errer sur la lagune, cherchant du sang frais. Cent fois, le bosco voulut hisser les voiles mais le vent était tombé. Enfin, un mois plus tard, l'Olonnois revient, sans ses hommes et sans son trésor. Un homme en prend bonne note, c'est un marin anglais du nom de John Silver. Quelques temps plus tard, l'Olonnois meurt, mangé par les Indiens miskitos, emportant avec lui son secret.
Sept ans après, Silver apprend qu'un Italien débarqué à la Tortue cherche un passage pour le Honduras. Il a bien du mal à cacher sa surprise lorsque l'homme lui demande s'il serait capable de l'emmener dans un endroit de la côte en tout point semblable à celui où est caché le trésor de l'Olonnois. Aussitôt le pirate lui propose une association, mais ne lui dit pas qu'il connaît la côte. Ensemble ils disposent, sans le savoir, des deux portions du puzzle, les indications pour gagner la côte (Silver) et la carte pour se diriger dans les marais jusqu'aux ruines (Maltese).

Angelico Maltese

Au siège de Candie, Maltese recueillit le dernier soupir d'un frère de l'ordre qui parlait de l'existence d'un fabuleux trésor aux Indes. Le moine-soldat portait à même la peau les fragments d'un portulan indiquant une côte marécageuse dans le golfe du Honduras et les ruines d'une ville maya. Mais la carte n'indique pas l'emplacement de la ville par rapport à la côte. Avant de mourir, le frère expliqua comment il était devenu propriétaire du document (l'histoire d'Olivares) et la façon dont les moines de l'Inquisition sont venus tout de suite après le décès du marin pour confisquer ses mai-

gres effets et surtout un petit coffre contenant le récit de son aventure. Maltese comprend alors que le coffre se trouve maintenant à Cartagena, dans la bibliothèque de l'Inquisition et qu'il contient les indications nécessaires pour identifier la côte.
Le trajet de la Tortue à Cartagena prend 8 jours de mer.



Carte en possession de Maltèse (à donner aux joueurs).

CARTAGENA

Cartagena est un grand port des Indes, bien défendu car c'est l'un des points d'arrivée des convois venant d'Europe. C'est aussi le quartier général de la Sainte Inquisition pour les Indes, un important marché d'esclaves (d'où un « gisement » vaudou important), et le port d'attache des galères des Indes. La route qui conduit à la ville est plantée de potences auxquelles pendent quelques pirates, les dernières prises des gardes-côtes.
La ville est séparée en 4 quartiers : la ville haute et la ville basse (ceinturée d'eau et la plus ancienne), le quartier des esclaves et le quartier des galères.

Le couvent

A Cartagena tout le monde connaît le quartier général de l'Inquisition : le couvent Lacrima Christi dans la ville basse, au bord du canal. Bien que les habitants de la cité soient de bons chrétiens, ils avoueront que l'endroit a très mauvaise réputation. Les esclaves disent eux, que l'endroit a été construit sur l'ancien hounfo d'un bokor très malfaisant et qu'il rôde encore dans le cloître. Le couvent a été officiellement construit sur les ruines de l'ancienne forteresse de Cartagena.
Pour accéder à la bibliothèque il faut entrer dans le couvent. Le moyen le plus simple est de passer par les portes de l'église qui ne sont jamais fermées. Mais des moines s'y trouvent en prière à n'importe quelle heure du jour et de la nuit et donneront l'alerte au guet de la ville s'ils voient des pirates. La garde cerne alors le cloître et attend que les personnages sortent pour ne pas provoquer de combat dans l'église.

Les hommes de guet (20) : PNJ Faibles et Moyens (1 pour 4), épée et pistolet. Ils se déplacent par deux.

La bibliothèque du couvent est construite sous l'église, mais certaines salles sont aménagées dans les fondations de l'ancienne forteresse. Elle contient plusieurs milliers d'ouvrages et il faudra l'aide du bibliothécaire pour retrouver le manuscrit d'Olivares. C'est un petit bonhomme d'une cinquantaine d'années qui ne quitte jamais ses sous-sols. De nature paisible, il s'exécutera de mauvaise grâce mais mettra les pirates en garde : le portulan ne se trouve pas là mais rangé dans l'enfer de la bibliothèque. Pour accéder à cette pièce, où sont enfermés les livres impies, il faut descendre plus profondément sous terre, et emprunter un couloir étroit. Le chemin passe devant une petite crypte faiblement éclairée...

La crypte

« *Noli me tangere* (Ne me touche pas). Parole du Christ à Marie-Madeleine, évangile selon saint Jean ». Cette citation est gravée sur le linteau d'entrée. En se rapprochant on aperçoit la margelle d'un puits tout ceinturé de fer et une forte odeur d'iode imprègne l'air. La pièce est éclairée grâce à trois grands plateaux supportant des centaines de bougies. La lumière produite est dirigée, via un dispositif de lentilles successives, droit dans le puits, créant ainsi un arc-en-ciel brumeux. Si quelqu'un se penche au-dessus du puits il est assailli par des visions d'horreur : corps mutilés, sacrifices humains, tortures diverses... Réussir un Test Esprit +Résistance+Humain est nécessaire pour ne pas perdre [e]EP. Quoi qu'il en soit, même avec un test réussi, on perd 1 EP.
Mais la crypte, qui correspond au cœur de l'ancienne forteresse, abrite un danger bien plus grand... Si une des lentilles du système est déplacée, et donc le rai de lumière brisé, une brume verte et épaisse monte du puits et prend la forme d'une harpie qui attaque tout être vivant. La brume se répandra ensuite en ville, tuant tout sur son passage, en dégageant une forte odeur d'ozone. Elle est très sensible au métal et se vaporise à son contact. Virtuellement indestructible, on peut la faire reculer en lui opposant une certaine quantité de fer (plusieurs épées par exemple) ou en la frappant avec le rayon diffracté d'une lumière blanche ; seule la mer arrête sa progression.

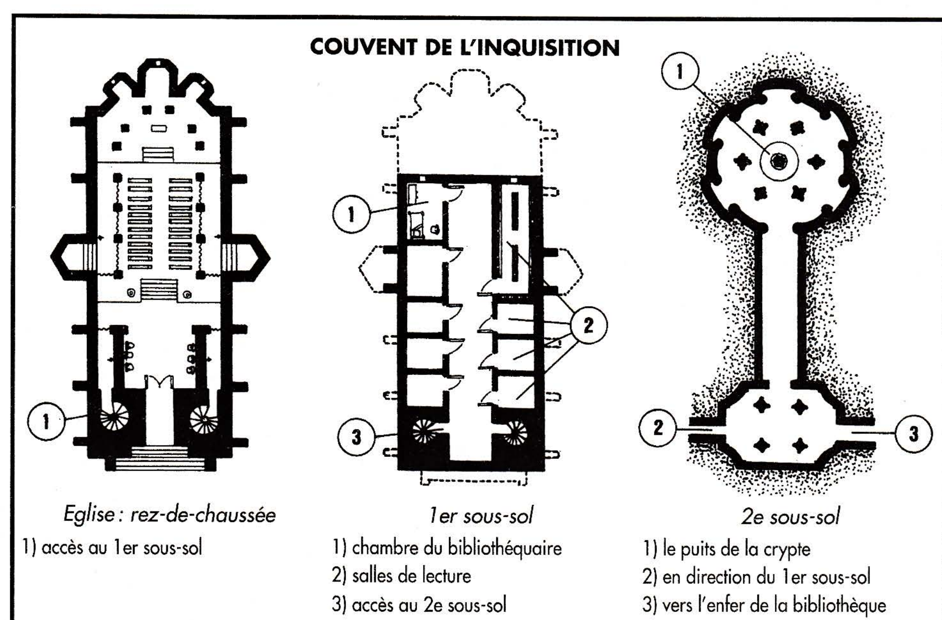
L'enfer de la bibliothèque

Rangé avec le portulan, les bibliothécaires ont remisé un autre manuscrit, qui semble corroborer l'histoire d'Olivares.
On trouve aussi des notes de l'expédition espagnole de 1547 au Yucatan.

« Moi Jean-François Nau, dit l'Olonnois, dit le Lion des mers, ai passé un accord avec un diable puissant, contre la vie et le sang de mes compagnons. Ce duc des enfers s'engage à veiller éternellement sur mon trésor, jamais fruit de rapines n'aura été aussi bien gardé. Ces sauvages parviennent même à m'effrayer, ils connaissent de terribles secrets et il me tarde de quitter ce lieu de cauchemar. J'écris cette confession, non point pour que notre seigneur Jésus-Christ me vienne en aide, je suis depuis longtemps promis aux flammes de l'enfer, mais pour garder quelque clarté d'esprit tant ce lieu est hanté par la folie et le Mal. Demain ces satanés sauvages auront terminé les cérémonies et je pourrais regagner mon bord. Je suis tout infesté de fantômes et ma barbe fume constamment au point que je suis obligé d'y tresser des mèches lentes ; par Dieu, seul le feu couvant et le rhum enflammé me protègent encore un peu, mais mes provisions s'épuisent vite...
...... Rencontré le diable, un damné loa, ou l'un de ses ducs puissants, par toutes les flammes de l'enfer, mon poil en est encore tout raide. Le Vent de la Nuit est terrifiant, il faut regarder le miroir qui fume ... porte .... Tezcatlipoca ...... c'est .... la nécropole du loa .... son hounfo oublié ...... les prêtres ont oublié ......

Fait en décembre de l'an de grâce 1653 par Jean-François Nau des Sables d'Olonnes, Bas-Poitou, capitaine pirate de la Furieuse.

« ... Ces sauvages appellent chilans leurs bokors et ils valent bien ceux des Montagnes Noires. Ils dressent une sorte de baka appelé nagual, c'est une chauve-souris venimeuse dont la morsure peut abattre un homme en quelques minutes. Et c'est sans parler des aluxobs, d'horribles diablotins qui jouent mille tours, ils se glissent la nuit dans le campement, sans un bruit, il est très difficile de les apercevoir. Ces sauvages sont capables de se transformer en jaguar ; plusieurs compagnons ont abattu de ces « bêtes » alors qu'elles allaient les déchirer, une fois morte la dépouille de l'animal s'est transformée en un Indien mort. Nous sommes parvenus à échapper à leur piège, grâce à la providence divine, le capitaine de la colonne a compris que ces diables n'attaquaient jamais la nuit... »





Carte d'Olivares trouvée dans la bibliothèque (à donner aux joueurs).

Fuite de la ville

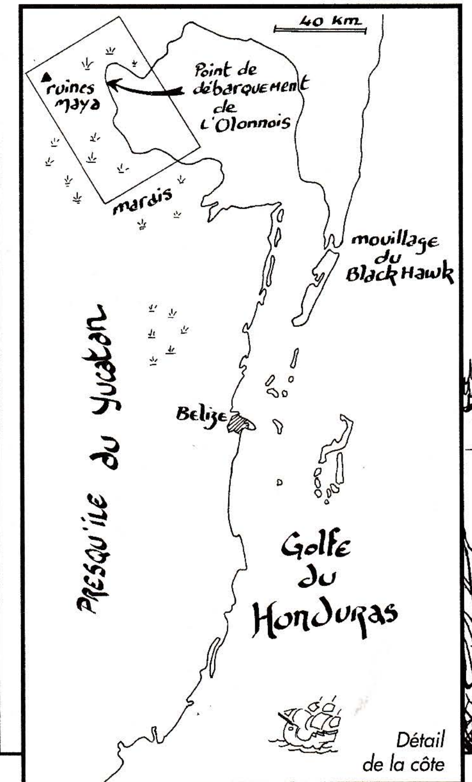
Selon les circonstances du vol du portulan, la fuite peut être plus ou moins mouvementée, mais elle ne sera vraiment périlleuse que si la brume maléfique a été lâchée sur la ville. La carte d'Olivares indique la localisation des ruines mayas : sur la côte du Honduras à quelques milles au nord de la ville pirate de Belize.

LE YUCATAN

S'il a fallu un an pour que Cortès mette à genoux le royaume aztèque, en 1660, les villes mayas ne sont pas encore soumises. Les expéditions espagnoles sont férocement attaquées, souvent décimées par les guerriers-jaguars. Les Mayas sont un peuple de grands magiciens, c'est pourquoi ils ne portent ni arme ni aucun objet en métal.
Avant de mouiller dans la baie, les personnages auront sans doute l'idée d'aller accoster à Belize. On peut y acheter des provisions usuelles et y apprendre qu'un autre bateau pirate a relâché dans la baie il y a quelques jours, le Black Hawk.

L'embuscade

Le pirate est embusqué à l'entrée de la baie. Lorsqu'il aperçoit leur voile il se porte au devant des personnages et demande à parlementer. Ce n'est que lorsque toutes les possibilités de négociation auront échoué que Silver se décidera à attaquer, et même dans ce cas, il cherchera à s'emparer du navire plutôt que de le couler ; il veut bien sûr mettre la main sur les documents de Maltese. En cas de combat, Silver prend la fuite lorsqu'il ne lui reste plus que 15 hommes valides et/ou la moitié de ses points coque/canons. Dès que leur capitaine disparaît, les hommes du Black Hawk se rendent.



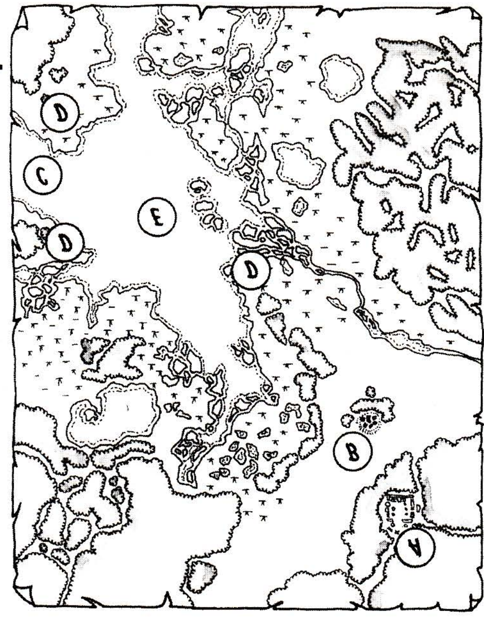
Détail de la côte

Le Black Hawk. Cotre armé pour la course ; canons 12, coque 15, voiles 15, équipage 25.
Navire des personnages. Brick ; canons 18, coque 25, voiles 20, équipage 34.

Le danger maya

Quand les pirates entrent dans la baie, les sorciers mayas essayent de les repousser par magie. Ils influencent les animaux du bord qui deviennent nerveux. Ils envoient des rêves aux marins qui voient leur bateau couler, les Espagnols en train de les juger puis de les pendre, un prêtre maya leur arracher le cœur... On commence à murmurer à bord qu'on aurait mieux fait d'aborder quelques riches galions plutôt que de s'embarrasser de magie. Enfin le navire arrive en vue des marais. La petite île d'où s'élève le grand arbre en forme de croix est visible de très loin. Les pirates vont armer une chaloupe, choisir quelques hommes et quitter le havre du navire.
C'est au débouché de la lagune que les guerriers-jaguars attaqueront. De sous le couvert des arbres surgissent 20 pirogues portant chacune 4 à 5 hommes. Maquillés en vert et noir, vêtus de dépouilles de félin, les guerriers-jaguars sont les derniers descendants des clans mayas qui peuplaient jadis la péninsule. Ils brandissent des casse-têtes d'obsidienne, des arcs et des sarbacanes, et sont beaucoup plus féroces et mieux organisés que les Indiens des îles. Ils rompent le combat à partir de 10 embarcations détruites.
Si les personnages ont aidé le vieux Noir à la Tortue, Maître Carrefour (car c'était lui) choisira ce moment pour aider les personnages en déclenchant un hurrikane (ouragan) qui va disperser la petite troupe et permettre aux pirates de s'éloigner. Le loa signera son intervention en apparaissant à travers la forêt et les personnages pourront reconnaître le vieux Noir de la taverne.

Les guerriers-jaguars : PNJ Moyen et Fort (1 pour 5), casse-tête, épée en bois, arc et sarbacane. Ils ne craignent pas la mort. Leur conception militaire vise à faire des prisonniers : il faut satisfaire les dieux avec le sang des sacrifiés.



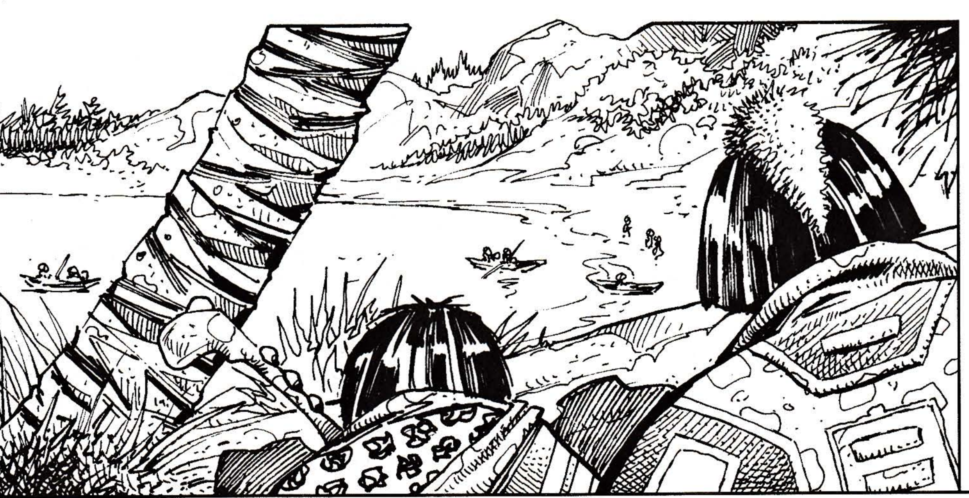
A: temple en ruine ; B: cénote ; C: en direction de la baie ; D: affût des Indiens ; E: lagune.

Dans les marais

Si les personnages s'enfoncent dans les marais, ils y seront poursuivis par les Mayas qui les traqueront sans pitié. Comme ils répugnent à se battre la nuit, leur encerclement peut être rompu. Mais progresser dans le noir en pleine jungle est difficile et la colonne risquera de se perdre. La nuit favorise également les défections de matelots qui cherchent à regagner le bord ; les fuyards sont automatiquement capturés au matin et sacrifiés le soir, avant la chute du soleil, à raison d'un par jour.
Dans leur traque, les Mayas disposent d'auxiliaires de choix : des jaguars et des aluxobs. Les premiers sont des hommes qui, la nuit venue, se transforment en fauves, et ce n'est qu'une fois tués qu'ils reprennent forme humaine. Les seconds sont des animaux magiques. Ce sont, ou des chauve-souris qui mordent et injectent un poison violent, ou des gros rats. Ils sont très difficilement repérables et se glisseront dans le campement des pirates pour frapper, infecter l'eau et la nourriture, blesser les sentinelles etc.

Jaguar : PNJ Moyen, PV (6), PS (4), crocs moyens et grandes griffes.
Aluxob : PNJ Faible, PV (3), PS (3), attaque par le poison ([e]PV [e]PS, moitié des dégâts si la victime réussit Corps + Humain + Résistance).

Avec de la chance, les pirates peuvent espionner les Mayas. Dans la clairière, ils surprendront une



vive altercation entre des guerriers-jaguars et des vieux prêtres. Ces derniers, l'air abattu, finissent par repartir vers le cénote.

Le cénote

C'est en suivant les anciens que les personnages découvrent ce vaste puits naturel. Il n'existe pratiquement pas de fleuves au Yucatan, aussi toute l'eau douce se trouve dans le sous-sol, on y accède encore de nos jours par des puits naturels que les Espagnols ont baptisés cénotes. Les Mayas en ont fait des lieux sacrés, y dressant des temples et y faisant des offrandes. Certains cénotes sont très vastes, on y descend par des échelles monumentales qui desservent des dizaines de grottes naturelles. Celui-ci correspond avec les sous-sols du temple.

Les personnages y rencontrent les anciens dont l'un, Uxmaal, parle espagnol. Il confirme la présence du trésor de l'Olonnois ainsi que la légende du Miroir Fumant. Il est convaincu que le diable blanc, le Tatou qui est venu il y a quelques années (il parle de l'Olonnois), a lancé une malédiction sur le temple et que tant que le trésor s'y trouvera il n'arrivera que des malheurs au clan. Les jeunes guerriers veulent combattre les étrangers et verser leur sang pour honorer les dieux, comme le faisaient leurs ancêtres, mais ces temps-là sont révolus et vouloir les faire revivre c'est aller contre la volonté des dieux et attirer le malheur sur le cénote, qui est leur dernier refuge.

Lorsque les éclaireurs ont annoncé le débarquement des pirates, Uxmaal a proposé de sortir le trésor du temple et de le laisser dans la forêt, bien en évidence, pour satisfaire la soif de l'or bien connue des Tatous. Il a même proposé qu'en échange, et pour ne pas fâcher les dieux, on offre son sang au Miroir Fumant, mais les jeunes ont refusé. Uxmaal n'a pas pu calmer leurs ardeurs guerrières.

C'est sans doute à ce moment que les guerriers-jaguars (20 hommes) lanceront leur attaque. Les personnages peuvent vaincre, être faits prisonniers, ou fuir dans le sous-sol du cénote et grâce aux indications du chaman se retrouver sous le temple.

Note : les Tatous sont les Blancs, et plus spécifiquement les Espagnols. Les Mayas leur ont donné ce surnom sans doute en raison des armures des premiers conquistadores.

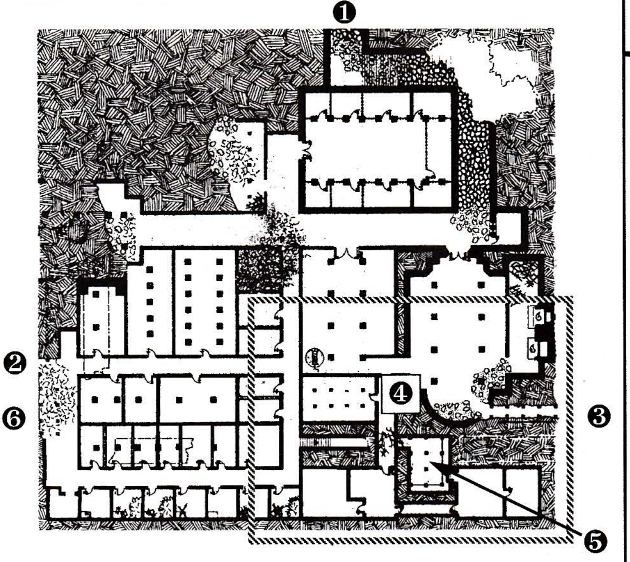
Le temple de Yaotl

Le temple est l'une des dernières constructions encore debout de la ville, il est cerné par la végétation tropicale et en piteux état. L'ouverture centrale donne sur les appartements des prêtres aujourd'hui vides et le puits. C'est sur la plate-forme qui se trouve au-dessus que sont pratiqués les sacrifices. Tous les jours, un des pirates prisonniers sera entraîné vers le sommet de la pyramide et sacrifié selon la grande tradition maya. On lui arrachera le cœur et on le dépècera pour brandir sa dépouille à la face des cieux.

Si les personnages sont prisonniers dans le temple, ils pourront voir passer à travers la porte de la cellule les corps des suppliciés, qui sont jetés dans le puits.

Ce dernier crée un appel d'air et, outre l'épouvantable odeur de chair putréfiée, il en monte un puissant courant d'air humide, preuve qu'il communique avec les eaux souterraines du cénote.

Les personnages peuvent s'évader, soit en forçant les barreaux de roseaux et de liane qui ferment les cellules, soit grâce à un prêtre qui vient les libérer et les invite à sauter dans le puits plutôt que de traverser la ville. Si les pirates sortent directement de la pyramide, ils sont pris à partie par les guerriers qui veillaient et ont très peu de chance de revoir leur bateau.



SOUS-SOL
DU GRAND TEMPLE

1: accès (escalier s'ouvrant sur la jungle)

2: accès (par les cellules)

3: sortie vers le cenote

4: zone de manifestation intense de la magie (contour hachuré)

5: salle de «Miroir Fumant» et salle du Trésor de l'Olonnois

6: tas de cadavres

Dans les sous-sols

Le puits donne dans les sous-sols du temple, qui n'abritent plus que des bêtes sauvages (4 chances sur 6 de rencontrer un jaguar) et la présence maléfique du dieu. En sautant dans le puits on atterrit sur les dépouilles des derniers condamnés. Dès qu'on entre dans la zone de forte magie délimitée sur le plan, le métal s'échauffe rapidement.

On ne peut sortir de l'ensemble qu'en escaladant les ruines de l'escalier monumental qui s'ouvre maintenant sur la jungle ou en se faufilant par les cavernes ouvertes jusqu'au cénote.

Le sous-sol est tabou, aussi les guerriers-jaguars n'y entreront-ils qu'avec répugnance et bien après avoir découvert l'évasion des pirates. Ils le feront par l'escalier et en faisant beaucoup de bruit.

La chambre de Yaotl déborde littéralement de pièces d'or et de pierreries. Face à la porte, la statuette grimaçante du dieu fixe le couloir. Du seuil on peut observer l'ancien orifice du cénote et un personnage observateur remarquera facilement les traces d'humidité et d'écoulement, ainsi que les traces de terre qui prouvent que la pièce a eu un contact avec la surface. Après bien des années l'orifice du cénote est aux trois quarts obstrué par la jungle et la lumière n'y pénètre plus qu'à très petite dose entre 7 et 8 heures du matin.

Utilisation du vaudou

Les personnages voudront sans doute faire appel au vaudou. Dans tous les cas les loas n'ont pas de liens avec les forces magiques mayas qu'ils ne connaissent pas. La réponse qu'ils feront à toute interrogation sera : « Des forces s'agitent dans l'ombre mais elles sont inconnues de nous. »

Comme il est de coutume, les loas s'exprimeront surtout par la voie des rêves et des apparitions, voici quelques pistes.

- *Rêves vaudou* : la vérité est au fond du puits ; le jaguar couche avec le lion (Nau fut surnommé le Lion des Caraïbes).
- *Prédictions et conseils vaudou* : s'emparer du miroir du dieu de la mort ; il faudra traverser l'enfer ; le vert est la couleur du centre, c'est la couleur de la vie et de la ceiba (le puits du temple est peint en vert qui est la couleur du centre dans la cosmogonie maya) ; on peut vaincre la peur à plusieurs ; le jour chasse la nuit.

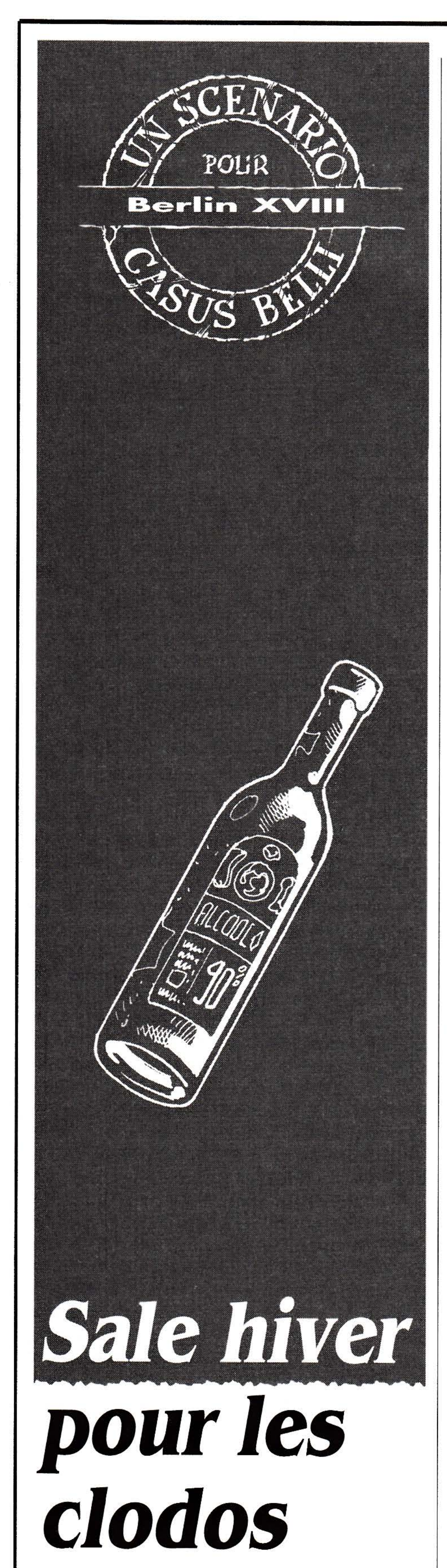
Le Miroir Fumant

C'est le dieu tutélaire du temple et le gardien du trésor, le dieu de la foudre et des sacrifices humains, le Miroir Fumant, le Vent de la Nuit, le Guerrier. Avec son miroir il voit tout et connaît toutes les actions dans le cœur des hommes. C'est lui qui préside aux sacrifices humains où il est représenté par un beau jeune homme dont on arrachera le cœur après l'avoir honoré durant plusieurs mois.

La légende de Yaotl est accessible à plusieurs stades de l'aventure : dans la bibliothèque de l'Inquisition, par la bouche des prêtres ou encore dans les bas-reliefs du temple. Pour l'essentiel, elle dit qu'un homme courageux peut capturer le dieu qui, en échange de sa liberté, lui octroie ce qu'il veut. Pour ce faire il faut s'emparer de sa statuette et menacer de l'exposer aux rayons du jour. Le grand losange d'obsidienne serti de pierres précieuses que tient le dieu dégage alors une légère vapeur qui brouille le reflet, d'où son nom. Bien entendu le dieu va se défendre, en tentant de terrifier son adversaire. (Test Esprit+Résistance+Humain à -4. On réduit le malus en s'emparant de la statuette à plusieurs, Yaotl doit alors diviser son attaque, +1 par personne en plus). Les conséquences d'un échec sont simples : la perte des tous les points d'Équilibre Psychique. Si l'on s'empare du trésor, la statuette attaque chaque voleur de la même façon. Si on attend le moment où le soleil pénètre dans la salle, ceux qui s'emparent de la statuette subissent un test sans malus.

À partir du moment où un personnage sain d'esprit et conscient s'empare de la statuette, le dieu parle et reconnaît sa défaite, il propose d'exaucer un souhait (pas trop puissant, restez raisonnable). En échange, les personnages doivent le laisser dans la salle, hors de la lumière du soleil. Le trésor de Nau ne peut pas être emporté en entier mais les survivants peuvent se bourrer les poches de pièces d'or et de pierres précieuses. L'action du dieu est instantanée, les personnages se retrouvent à l'orée de la jungle, sur une plage, en face du mouillage de leur navire. Reste à mettre les voiles et vite, car les tambours mayas se remettent à battre !

scénario
Jean-Pierre Pécau
illustration
Éric Larnoy
plans
Cyrille Daujean



Sale hiver pour les clodos

Ce scénario est prévu pour un groupe de Falkampfts intelligents et diplomates (ça doit bien exister !).

Faut vraiment en vouloir pour être Falkampfts (ou alors ça tient de la thérapie) parce qu'y a des jours où les missions sont guère reluisantes !

Ouverture

Falkhouse XVIII, 5 heures, un matin d'avril. Les PJ assurent la permanence de nuit. Contre toute attente, la veille n'a pas été trop pénible, mais ils se préparent à passer avec satisfaction le relais à l'équipe de jour... quand le téléphone sonne. Au bout du fil, une femme qui ne tient pas à révéler son identité déclare « qu'il se passe des choses pas nettes à Adenauerpark, allée de la Paix et qu'ils devraient aller voir ». Il ne reste plus aux PJ qu'à prendre une voiture et à se rendre sur place. Ils ont de la chance car le blizzard qui souffle depuis la veille semble se calmer un peu...
A l'endroit indiqué, à demi dissimulé sous la neige, gît un cadavre carbonisé. Il va falloir appeler photographes et ambulanciers, et nettoyer le terrain avant que n'arrivent les enfants.

Les faits

La pollution bat tous les records à Berlin. Il y a une vingtaine d'années la municipalité créa les « poumons verts », dans l'espoir d'éliminer un peu de dioxyde de carbone et d'injecter plus d'oxygène dans le mélange de cauchemar qui tient lieu d'air respirable aux citoyens de la capitale. Dans ce but, d'immenses terrains ont été reconvertis en espaces verts. A défaut de faire remonter l'espérance de vie (qui stagne aux environs de la soixantaine), ils ont au moins servi à donner bonne conscience aux élus...
Adenauerpark est l'un de ces « poumons ». Il longe la limite ouest du secteur XVIII, suivant grosso modo le tracé des autoroutes et couvre une trentaine de kilomètres carré. L'idée que tout cet espace soit gaspillé alors qu'il pourrait être recouvert de clapiers à loyer modéré donne depuis longtemps des cauchemars à certains promoteurs. L'un d'eux, un dénommé Gunther Braun, a décidé de passer à l'action. Il a racheté en sous-main l'essentiel du parc et se prépare à le découper en parcelles, en évitant soigneusement d'attirer l'attention des associations écologistes... Mais il s'est trouvé confronté à un problème inattendu : le parc est squatté par tout ce que le secteur compte de marginaux et de sans-abri. Tolérés par l'ancienne administration du parc, ils ont construit des petits villages et essayent de survivre de leur mieux. Impossible de les expulser – cela ne manquerait pas de s'ébruiter. Braun a donc décidé qu'un nettoyage par le vide s'imposait et en a touché un mot à un de ses amis, un petit truand. En deux mois, le taux de décès des marginaux isolés d'Adenauerpark a triplé, dans l'indifférence générale, le mode d'exécution choisi pouvant tromper un médecin légiste peu attentif. Mais aujourd'hui l'un des exterminateurs novices a changé de méthode et une prostituée a assisté, par hasard, au meurtre. C'est cette dernière qui a téléphoné au Falkhouse, tout en restant anonyme (il ne faut tout de même pas rêver !).

Premières constatations

En revenant au commissariat après une bonne matinée de sommeil, les PJ sont convoqués par le capitaine. Cartibaldi les reçoit comme à son habitude : mal. En deux phrases, il leur donne l'ordre de s'occuper de l'affaire du parc – et « sérieusement, hein, pas comme d'habitude ! ». Le rapport d'autopsie leur est transmis dans la soirée.
La victime, non identifiée pour le moment, est un homme d'une cinquantaine d'années. Il a été battu à l'aide d'un instrument contondant – peut-être un tuyau de plomb –, arrosé d'essence et brûlé. Il devait déjà être mort à ce moment-là. Le rapport précise qu'à en juger par l'état du foie, « le sujet » était sans doute alcoolique. Sa dentition était en très mauvais état, il devait donc avoir une mauvaise hygiène. Conclusion provisoire : c'était un clochard.

Adenauerpark

Prenez Central Park, ajoutez-y le bois de Boulogne. Doublez-en la superficie, mettez au carré le taux de criminalité, et vous aurez une idée du terrain d'enquête qui s'offre aux Falkampfts. On trouve de tout dans cette petite jungle d'environ dix kilomètres sur cinq. Certains coins sont abandonnés, aucun gardien n'y a mis les pieds depuis plus de dix ans. D'autres zones sont aménagées, avec des pelouses tondues, des arbres impeccablement alignés, des cascades et des petits lacs où viennent patiner les enfants. De nuit, ces mêmes lacs servent à cacher les cadavres impossibles à faire passer pour des accidents ; au dégel, les gardiens du parc vont avoir un certain nombre de surprises macabres.

La faune locale

Purement humaine car aucun animal ne survit longtemps dans l'atmosphère berlinoise. Encore que vous pouvez rajouter une ou deux bestioles difformes, des chiens revenus à l'état sauvage ou d'énormes rats affamés.

DE JOUR

— **Des enfants**. La plupart viennent accompagnés par leurs parents, et restent soigneusement dans les zones sûres.
— **Les gardiens**. Une centaine, sanglés dans un bel uniforme vert, portant généralement un neutraliseur électrique et un pistolet à la ceinture. Ils sont salariés par une compagnie privée, la BPG. Mais cette dernière ne les a pas payés depuis deux mois, et ils sont théoriquement en grève. En pratique, une vingtaine d'entre eux surveillent encore les zones où jouent les enfants. Ils ne s'aventurent pas au-delà. Ils ont bien remarqué que les clochards « morts de froid » étaient plus nombreux que lors des hivers précédents, mais cela ne les a pas autrement frappés.
— **Les clochards**. On en voit un peu partout, seuls ou en petits groupes. Tous les âges, toutes les nationalités d'Europa et tous les stades de dégradation sont représentés. Qu'ils soient accros aux DesignerDrugs, à l'alcool de pomme de terre (45° !), ou à l'Eau de Cologne, ils n'ont qu'un souhait : qu'on leur fiche la paix. Interroger – et protéger ! – des témoins qui ne se sont pas lavés depuis six mois et qui voient des rats et des cafards leur cou-

rir dessus est une des obligations les plus ingrates de la fonction de FK... L'essentiel de leurs soucis : se procurer quelque chose à boire/ fumer pour les jours prochains. Toutefois, tous ont entendu dire, par un ami qui lui-même le tenait de Dieu-sait-qui, que le parc devenait malsain et qu'ils feraient bien de revenir en ville, dans un quelconque foyer. La plupart n'y tiennent pas, mais une minorité s'est déjà laissée convaincre.
Quelques personnalités :
• *Johann Tranberg*. 62 ans, ancien agent de change poursuivi pour malversations. A sa sortie de prison, il s'est fait « homme libre ». Personnage grandiloquent, apôtre de l'anarchie et du schnaps, il connaît le parc comme sa poche et boit moins que ses confrères. Il sent qu'il se passe quelque chose de louche mais n'a pas du tout envie d'en parler à la police. Il possède un certain ascendant sur ses compagnons. Si les choses allaient réellement mal, il tenterait d'organiser une défense. Qui sait, il pourrait même les pousser à déclarer une République libre d'Adenauerpark ! Une telle initiative pourrait avoir un beau retentissement médiatique, à mi-chemin entre bouffonnerie et guerre civile... Les PJ évolueraient alors au milieu de clochards légèrement plus sobres que d'habitude et armés jusqu'aux dents, qui auraient dressé des fortifications de fortune avec des matériaux récupérés dans les chantiers environnants. En face, le pouvoir ferait donner les chars « pour ramener cette racaille à la raison ». Le détachement serait commandé par un vétéran de l'Est qui aurait tendance à oublier qu'il n'est pas dans le No Man's Land. Aux PJ de calmer le jeu avant le massacre.
• *Joseph Martin*. 46 ans, en parait environ 150. L'œil vitreux, les vêtements couverts d'une croûte de vinasse gelée... Il ne dessoûle quasiment jamais et son témoignage risque d'être extrêmement nébuleux. Un soir, caché derrière un buisson, il a entendu deux hommes discuter : « Ils parlaient de leurs tableaux de chasse respectifs, et se félicitaient d'être en avance sur leurs quotas. Mais c'est à ce moment-là que les hiboux sont revenus. D'énormes hiboux bleus qui me donnaient des coups de bec, alors j'ai pas écouté la suite. »
— **Le camp**. Au milieu d'une zone complètement en friche, une petite agglomération de baraquements militaires récupérés par l'Armée du Salut. Elle sert de soupe populaire, et héberge les rares clochards qui parviennent à trouver une place (une pour dix demandes, en moyenne). C'est là que l'on peut le plus facilement les interroger. Quant au personnel, il est composé de très braves gens, mais ils ne savent pas grand-chose. Ils ont bien remarqué une certaine baisse de fréquentation, mais ils l'attribuent au froid. En fait les tueurs se tiennent soigneusement à l'écart du foyer... Cela dit, si l'enquête piétine, le MJ peut leur faire adresser des lettres de menaces – ou monter une petite attaque.
— **La Cité des Artistes**. A un quart d'heure de marche du camp se dresse un ensemble de cahutes en planches goudronnées et matériaux de récupération, fibre de verre, tôle ondulée, etc. Hantée par des « créatifs » marginaux et barbus dont les œuvres sont rejetées par tout le monde. Visiblement la visite de policiers ne les enchante pas : ils ont installé une petite serre chauffée où ils font pousser une remarquable sélection de champignons mexicains et autres fines herbes destinées à leur ouvrir l'esprit. Quand ils sont lucides, ils manient l'abstraction avec une facilité déconcertante. Ils répondent aux questions les plus simples en se lançant dans des discours fumeux où ils casent une douzaine de philosophes en moitié moins de phrases. S'ils sont d'humeur particulièrement cruelle, ils feront visiter leur galerie d'exposition – un assemblage d'objets qu'on peut charitablement qualifier de « machins », mais qu'il est difficile de décrire plus précisément. Il leur arrive de nourrir clochards et déserteurs, mais leurs relations avec le reste du parc s'arrêtent là.

LA NUIT

— **Les Scars**. Une petite communauté de Scars vit dans un bosquet, juste en dessous de la bretelle d'autoroute « nach Berlin XXII ». Ils ne s'aventurent dans le reste du parc qu'à la nuit tombée. Ils n'ont pas bonne réputation auprès des clochards, qui prétendent qu'ils survivent en provoquant des accidents sur la route qui les enjambe et qu'ils mangent les automobilistes...
Vrai ou faux, l'endroit est oppressant. Face à des étrangers armés, les Scars fuient le plus vite et le plus loin possible. Si on les rattrape et qu'on parvient à les persuader de répondre à quelques questions, on pourra rencontrer Boaz, leur chef. Il s'est déjà tranché les deux jambes, un bras et tout ce qui rend un visage reconnaissable. Deux fidèles disciples le portent dans un sac-poubelle de 100 litres. Il confirme qu'il se passe des choses bizarres, la nuit...
— **Les déserteurs**. Une trentaine de jeunes qui ont – séparément – « pris le maquis » pour échapper à la conscription et au front russe. Ils achètent ou volent ce dont ils ont besoin aux magasins d'alimentation en bordure du parc, ou sont ravitaillés par une famille compatissante.
La plupart se déplacent sans cesse. Généralement, ils arrivent avec du matériel de camping qu'ils se font rapidement voler. De tous, ce sont les plus difficiles à attraper.
— **Les survivalistes**. Des cas. Une cinquantaine de beaufs pleins de bière persuadés qu'Europa disparaîtra dans le chaos tôt ou tard, et qui s'y préparent activement. On en croise de temps en temps le jour – ils ressemblent à des joggers au crâne rasé. De nuit, ils organisent des retraites aux flambeaux, des exercices paramilitaires (un gardien sympathisant leur a donné la clé d'une remise souterraine de matériel de jardin ; elle leur sert de blockhaus et de Q.G.). Leur activité préférée reste néanmoins la chasse au déserteur. Il serait également hasardeux d'affirmer que s'ils tombaient sur un Scar isolé, ils l'aideraient à traverser la rue... Quant aux clochards, ils les méprisent. Si les PJ réussissent à supporter les discours crétins de leur chef (un nommé Georg Röthe, à qui le sens du ridicule fait défaut au point de se faire ouvertement appeler « Adolf »), il leur offrira le concours de ses « petits gars ». Constituer une milice privée est un délit punissable par le Code, y compris pour les Falkampfts...

L'enquête

Les environs

Près de l'allée du crime, une route fréquentée par des prostituées. En cette saison, elles sont peu nombreuses (et la plupart affligées d'un gros rhume). Toutes affirment qu'elles n'ont rien vu, rien entendu. Cela dit, il est évident, même pour le plus novice des Falkampfts, qu'elles cachent quelque chose... L'usage judicieux de menaces style « puisque c'est comme ça, je vous embarque toutes. On causera au commissariat » leur délie la langue. Il parait qu'une dénommée Frieda aurait vu quelque chose, cette nuit-là. Elle avait l'air terrifiée, et elle a demandé à « son homme » de la changer de coin. On ne l'a pas revue depuis. Une plongée dans le milieu du proxénétisme, combiné à l'usage judicieux de Velda, permet de retrouver le souteneur et sa « protégée ». Il l'a installée au chaud, dans un immonde boui-boui à l'autre bout du secteur. Il n'apprécie pas du tout la visite des PJ. Cela le met de mauvaise humeur. Et quand il est de mauvaise humeur, il cogne, ou sort son rasoir, au choix.
Frieda est une grande blonde bovine, fraîchement descendue de son Danemark natal. Elle n'a pas vu grand-chose. Elle a entendu des cris, des rires... Peu après, elle a aperçu une grande flamme rouge. Trois silhouettes se découpaient devant. Elle ne les a pas bien vues, mais a eu l'impression qu'elles étaient habillées de manière stricte « un peu comme les surveillants du parc, v'voyez ».

L'affût

Il y a gros à parier que les PJ passeront un bon moment à traîner dans le parc, à faire le guet. Peut-être l'un d'eux se déguisera-t-il en clochard ? Pimentez leur attente avec tout ce que vous pourrez imaginer comme dealers, exhibitionnistes, amoureux attardés, adolescents qui décident de couper par le parc pour rentrer chez eux plus vite, prêcheurs persuadés que la Fin du Monde est pour demain, etc.
Quand cela ne vous amusera plus (autrement dit, après plusieurs longues veilles décevantes et pas mal d'engelures), ils verront arriver trois individus vêtus de combinaisons blanches (des surplus de l'armée, pour être moins visibles sur fond de neige). Ils ont aussi des barres de fer, de l'essence, du chloroforme et quelques bouteilles d'alcool. Leur mode d'exécution habituel est de faire boire la victime jusqu'à ce qu'elle dorme, et de laisser le froid faire le reste. Cela dit, en fonction de leur inspiration du moment, ils peuvent procéder autrement... Ils s'enfuient sitôt interrompus. Ils courent vite et connaissent bien le terrain. A moins que les PJ n'aient établi une souricière, ils risquent de les perdre.
Arrêtés, ils s'avèrent être de très jeunes gens – 15, 16 ans, pas plus. Tous ont déjà un petit casier judiciaire, et tous se montrent arrogants et désagréables avec les PJ. Ils sont fichés comme appartenant ou ayant appartenu à une bande, baptisée – avec un affligeant manque d'imagination – « Tueurs de RembrandtStrasse ». Selon toute probabilité, ils comparaîtront devant un juge des mineurs laxiste et/ou écœuré, qui les libérera sous prétexte de vagues irrégularités de procédure « et même si je les condamne, qu'est ce qu'on en fait ensuite ? Vous savez comme moi que les prisons sont déjà archipleines ».



RembrandtStrasse

Petite rue du secteur XVII ; longue file d'immeubles noircis, quelques boutiques protégées par d'épais volets de fer. Les rues adjacentes sont tout aussi riantes. A en croire les collègues du commissariat, l'endroit possède le record d'augmentation du taux de criminalité : 300 % en un an. Apparemment, en quelques semaines, les « Tueurs » sont passés du statut de petite bande à celui de caïds absolus du quartier, et ils abusent de leur position. Les Falkampfts du secteur ne s'aventurent plus dans leur voisinage, et mettent en garde les PJ. S'ils veulent revenir vivants, ils ne doivent jamais rester seuls. Ils doivent aussi laisser au moins deux personnes en surveillance près de la voiture (sinon, ils la retrouveront proprement désossée).
Les habitants du quartier sont tout sauf coopératifs. Soit ils meurent de peur, soit ils sont complices... Néanmoins, à force de patience et de diplomatie, les PJ finissent par apprendre d'un épicier excédé « que ces petites vermines se réunissent dans le vieux gymnase de MaxErnestPlatz » (il est également possible de l'apprendre de l'une des « petites vermines », prise en flagrant délit après une course-poursuite, si vos joueurs sont visiblement las de la diplomatie...).
Le gymnase est tout aussi délabré que le reste du quartier. Deux ou trois « gardes » s'y trouvent en permanence. Si les PJ sont nombreux et résolus, ils se replient prudemment dans les sous-sols, et de là dans le métro. Sinon, ils attaquent pour tuer. Entre autres, ils utilisent des missiles sol-air Weihe (FA 50, une utilisation. 35 % de chances de toucher. Ils en ont un chacun. Servez-vous en pour faire peur aux PJ, pas pour les pulvériser). En combat rapproché, ils emploient des TY Mygalle.

Si les PJ ne se font pas repérer, ils pourront assister à une réunion entre Alex Berg, le chef de la bande, et un individu élégant qu'ils appellent « Monsieur ». Alex lui rend compte des « progrès du nettoyage » et touche une grosse somme d'argent en échange.
L'arrestation d'Alex et de sa bande risque de demander pas mal de Falkampfts, et fera sans doute beaucoup de victimes de part et d'autre. Tous les membres de la bande ont un ou plusieurs clochards à leur tableau de chasse personnel, et s'en vantent. Alex prétend avoir été contacté par un inconnu et chargé du travail, à raison de 500 EM par victime, plus un fixe de 50 EM par personne et par nuit, et une prime versée en armes de guerre... Sa description de l'inconnu est suffisamment bonne pour en tirer un portrait-robot que Velda n'a plus qu'à comparer avec ceux de sa mémoire. Résultat : un certain Franz Langenheim, propriétaire d'une boite de nuit sur HelmutSchmitt-Strasse. Son nom a déjà été cité à plusieurs reprises dans des affaires de grand banditisme, mais il semble posséder une étonnante aptitude à se sortir des pires situations...

Langenheim

Un petit homme coquet, très calme. Il mène une vie parfaitement banale, entre son appartement et le bureau situé au premier étage de sa boite de nuit. Rien de compromettant ni dans l'un ni dans l'autre. S'il ne se sait pas surveillé, il passera sans doute un coup de téléphone à Braun pour l'informer du déroulement des opérations. Les PJ ont intérêt à réfléchir avant de l'inquiéter. Il a des nerfs de joueur de poker et de solides amitiés dans le milieu politique (à vous de choisir son parti, en fonction de vos inimitiés). A la réflexion, il n'apprécie guère cette affaire. Il s'est contenté de servir d'intermédiaire et de transmettre argent et instructions dactylographiées (il prétend avec aplomb ignorer ce qu'elles contenaient). Quant aux armes de guerre : « Ah non, ce n'est pas moi. Si ce gamin prétend le contraire, il ment. » Avec un peu d'habileté, les PJ pourraient le convaincre de parler. Il ne dénoncera pas directement Braun, il se contentera juste de leur conseiller « tout à fait amicalement et entre nous, puisque vous me faites l'honneur de me demander mon avis, monsieur le

LES PNJ

Clochard

F9 C8 R10 H11 S10 Cn8 A7 Physique 85
Connaissance de la rue 40 %, Répondre à côté de la question 80 %, Survie (urbaine) 55 %.

Survivalistes et gardiens du parc

F15 C14 R13 H13 S10 Cn10 A9 Physique 145
Commando 50 %, Marcher en silence 60 %, Pister 55 %, Système D 70 %, Armes à feu 40 %, Combat à mains nues 55 %.

La bande de Scars

F10 C5 R7 H11 S15 Cn9 A2 Physique 75
Connaissance de la rue 70 %, Connaissance du parc 55 %, Chirurgie 25 %, Chimie 25 %, Mettre mal à l'aise 80 %, Armes blanches (rasoir) 60 %.

Les jeunes tueurs

F12 C13 R13 H13 S12 Cn8 A12 Physique 125
Connaissance de la rue 55 %, Bluffer 50 %, Falsification 35 %, Pickpocket 40 %, Système D 55 %, Armes à feu 60 %, Combat à mains nues 50 %, Armes blanches 40 %, Etre odieux 80 %.

Gunther Braun

F9 C11 R12 H13 S14 Cn15 A14 Physique 100
Bluffer 75 %, Corruption 05 %, Dégustation 60 %, Economie 80 %, Langues étrangères 60 % (anglais, français, chinois), Ordinateur 50 %, Psychologie 40 %.

commissaire » de jeter un coup d'œil sur la situation financière du parc. Il tentera de les convaincre de ne pas prononcer son nom, en leur promettant « quelques petits services » en contrepartie.

La piste financière

Adenauerpark est administré par une société privée, la BPG. Chroniquement déficitaire, elle a accueilli avec gratitude (il y a un an) l'offre de deux sociétés de crédit – des prêts énormes, à des taux ridicules. En bas du contrat, une clause en tout petits caractères stipulait que le créancier pouvait exiger le remboursement intégral à n'importe quel moment... C'est ce qui s'est produit il y a deux mois. Les sociétés de crédit ont donc saisi la plus grande partie du parc. Elles ont offert la remise complète des dettes restantes en échange du terrain qui leur a échappé. Les administrateurs du parc envisagent d'accepter.
Un petit coup d'œil sur les prêteurs révélera dans les deux cas la présence d'un nommé Gunther Braun. Ce monsieur est un gros brasseur d'affaires. Il possède aussi, entre autres, une des principales sociétés de travaux publics du secteur...

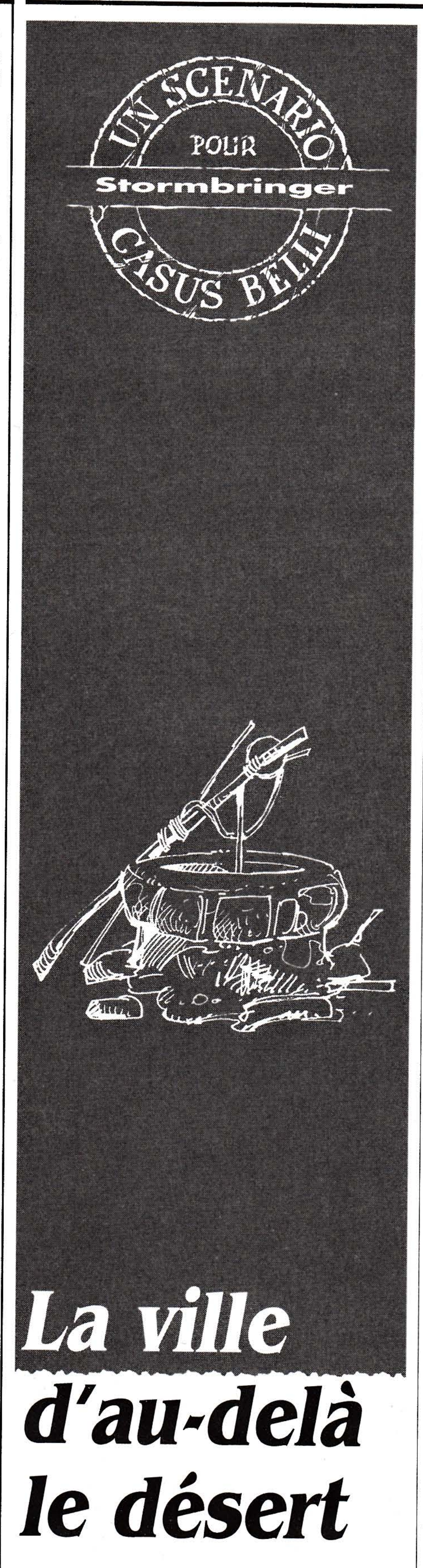
Gunther Braun

Un homme mince au visage un peu mou, âgé d'une quarantaine d'années. Il reçoit les PJ dans son somptueux bureau, au sommet d'un des gratte-ciel du nouveau centre d'affaires du secteur XXV.
C'est un businessman impitoyable, mais il manque de pratique en ce qui concerne le crime, et les policiers le rendent nettement nerveux. Il affirme haut et fort ne pas comprendre ce que les PJ lui veulent. Il reconnaît être actuellement propriétaire du parc, et exhibe même la maquette des immeubles qu'il va faire construire à son emplacement. « Je fais confiance à votre discrétion, bien sûr ? C'est encore tout à fait confidentiel. » Et en fin d'entretien, il sort son carnet de chèques : « Au fait, chers amis, je réalise que je n'ai encore rien donné pour l'Arbre de Noël des orphelins de la police, cette année » (10.000 EM par personne. Avec ça, si les PJ ne l'inculpent pas de tentative de corruption, c'est à désespérer de la police.) En exerçant un pression suffisante sur lui, il finira par craquer...

Conclusion

Obtenir l'inculpation de Braun ne sera pas facile. Les magistrats hésitent toujours à s'en prendre à des individus dont la fortune se chiffre en millions d'EM... Cela dit, si l'affaire a fait suffisamment de bruit, cela ira plus vite. Des PJ sans scrupules pourraient orchestrer une petite campagne de presse pour forcer la main à leurs supérieurs.
Braun en prison, ses transactions seront annulées, et le parc à l'abri pour quelques années de plus. Mais une fois l'agitation autour de l'affaire calmée, il demandera à être libéré sur parole. Selon toute probabilité, il sera exaucé.
Il refera sans doute fortune en quelques années, et commencera à réfléchir au meilleur moyen de se venger...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Éric Larnoy



La ville d'au-delà le désert

Ce scénario est destiné à une équipe relativement puissante.

Pour une fois, ni la Loi ni le Chaos ne sont à l'origine des malheurs des personnages. Étonnant, non ?

Introduction des PJ

Karlaak, un matin d'été. Les PJ s'ennuient. La ville est calme et l'argent, comme d'habitude, leur file entre les doigts à une vitesse effrayante. C'est alors que passe un crieur public. Le duc recherche des hommes courageux pour une petite expédition dans le désert. Quiconque désire en savoir davantage est prié de se rendre au palais, après la sieste. A l'heure dite, l'antichambre ducale est pleine comme un œuf... Après une petite heure d'attente, le grand chambellan du duc vient exposer l'affaire. Le duché attendait la visite d'une ambassade venue d'Eshmir, au-delà du désert. Elle aurait dû arriver il y a un mois. Les autorités s'inquiètent, craignant que cette disparition ne compromette l'esquisse de relations diplomatiques récemment établie avec l'Orient. Le discours se conclut par l'offre de 10.000 GB à qui ramènera l'ambassadeur, ou des preuves de sa mort. Le montant de la récompense fait sensation...

La situation

Il y a un nombre indéterminé de milliers d'années, une ville apparut au milieu du Désert des Larmes, dans ce qui sera un jour les Collines Rompues. Ses habitants appartenaient à une civilisation qui maîtrisait le voyage interplan. L'endroit leur plut, et ils s'installèrent. Mais voici quelques siècles, le séjour cessa de leur convenir. Ils quittèrent les lieux, se plaçant dans un « interplan », juste au-delà des frontières spatio-temporelles des Jeunes Royaumes. Ils laissèrent derrière eux quelques renégats condamnés à mourir de soif dans le désert. Ces derniers rencontrèrent les premiers nomades, fraîchement arrivés de l'Orient. Ils leur apprirent un certain nombre de choses, et finirent divinisés sous le nom d'Ancêtres. Les années passèrent. La Ville a décidé de reprendre contact avec le monde extérieur et a entrepris de prélever des échantillons de terrain et des spécimens d'habitants pour juger de leur évolution... En dépit, ou peut-être à cause, de leur brillante civilisation technologique, les citoyens de la Ville n'ont guère de respect pour la vie humaine. Et ils ont commencé à « disposer » des malheureux qu'ils kidnappent de toutes sortes de façons hideuses. La demande de prisonniers croissant sans cesse, ils ont pris contact avec un chef de tribu ambitieux nommé Brathaïr. Ils lui ont fourni une aide technique limitée, et surtout l'assurance qu'il était l'élu des Ancêtres destiné à régner sur tout le Désert des Larmes. En échange, il leur fournit des captifs. Et un jour, la caravane de Son Excellence Adatha, ambassadeur plénipotentiaire de l'empereur d'Eshmir fit partie du lot.
L'armée du duc de Karlaak n'est guère qu'une force de maintien de l'ordre absolument pas équipée pour des expéditions lointaines et de toute façon trop peu nombreuse pour fouiller efficacement le

désert. Alors, l'un des conseillers du Duc eut l'idée de faire appel aux nombreux aventuriers qui infestent la ville. Qu'ils retrouvent ou non l'ambassadeur, il en mourra de toute façon pas mal, ce qui assurera quelques mois de calme dans la cité...

En route !

Vingt-quatre heures après la conférence, tous les marchés de Karlaak sont dévalisés. On ne trouve plus un cheval, plus un chameau... Le prix de tous les articles de survie – cordes, tentes, outres, etc. – a doublé. Une bonne centaine de personnes vont participer à cette « chasse au trésor » et toutes tiennent à partir bien équipées. En fait, certains concurrents n'hésitent pas à acheter des dizaines d'exemplaires du même objet, dans l'espoir de le voir faire défaut à un adversaire...

La concurrence

— **Kuauly de Nargesser**. Grand, maigre et arrogant. A exagérément confiance en lui. Très bon escrimeur, pas mauvais archer non plus. Sorcier adepte de Chardos, des difficultés politiques l'ont forcé à s'exiler. A l'en croire, il a besoin de cet argent pour fomenter une révolution.

— **Rertet et Brefed**. Deux aimables canailles qui suivront un groupe plus solide qu'eux, dans l'espoir de leur faire tirer les marrons du feu puis de les tuer.

— **Sire Frentar d'Iosaz**, Agent de la Loi et disciple de Donblass. Il partage avec beaucoup d'Agents de la Loi une conception de l'existence limitée à deux possibilités : « Tous les monstres du Chaos doivent être détruits » et « Tout ce qui me gène appartient au Chaos ». Fanatique complet, mais redoutablement compétent. La récompense ne l'intéresse absolument pas, mais il est persuadé que « les démons-sorciers-melnibonéens sont derrière toute l'affaire ».

— **Xamar**, 17 ans, ex-valet de ferme jharkorien. La coutume de son village veut que les jeunes partent à l'aventure pendant un an et accomplissent quelques exploits avant de revenir. Sa bonne amie lui a demandé de lui ramener la tête d'un dragon. Il cherche... Il ferait un compagnon courageux, loyal et extrêmement maladroit.

— **Qeraz, Qatro et Qortor**. Ex-caravaniers, ils connaissent bien le désert, mais rien de ce qui fait le commun des aventuriers : monstres et souterrains. Ils y laisseront sans doute leur peau.

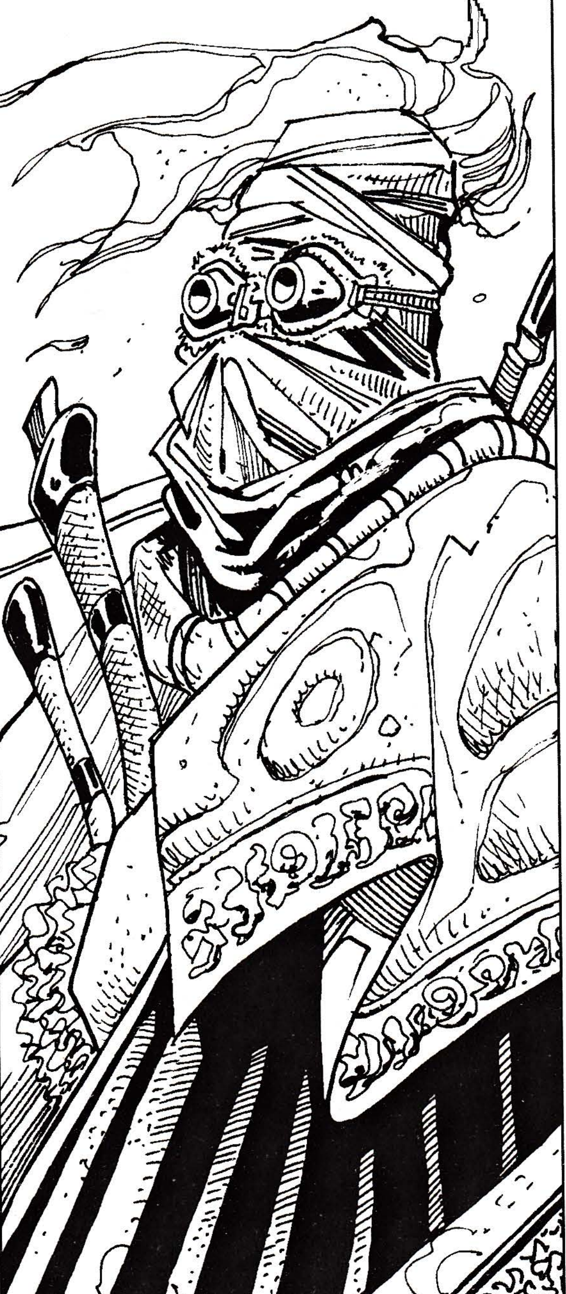
Créez-en d'autres, beaucoup d'autres, aussi hauts en couleur que possible. N'oubliez pas de les adapter à la puissance du groupe. Si les PJ ont un ennemi juré pas trop puissant à Karlaak, il fera sans doute partie du lot, dans l'espoir de leur nuire.

Qu'est ce qu'on fait ?

Les PJ et les autres ont environ 10.000 km² de désert à inspecter. La solution la plus logique serait de se rendre à l'avant-poste le plus lointain et d'essayer d'y glaner toutes les nouvelles intéressantes, de se procurer un guide et de compléter le matériel du groupe. Erdash, à une dizaine de lieues à l'est de Karlaak, est un choix logique. La moitié des chercheurs y tentera sa chance (en ordre dispersé, bien entendu). Les autres iront se perdre dans le désert. Si les PJ sont assez bêtes pour en faire autant, laissez-les tourner dans le néant sans rencontrer personne. Quand ils en auront assez, faites-les tomber sur une caravane qui va à Erdash...

Erdash

Une petite ville poussiéreuse, à l'architecture vaguement moyen orientale. C'est la première cité civilisée à l'ouest du désert, et l'un des seuls points de contact avec les mystérieuses civilisations de l'Orient... Les mentalités sont très « Far West », avec bagarres dans les bars, justice expéditive et tolérance limitée envers les étrangers. Les habitants les plus prospères de la ville sont, comme il se doit, les très nombreux taverniers et l'unique croque-mort. Les PJ n'auront qu'à payer une ou deux tournées générales pour délier les langues



(peut-être un peu plus, en fait. Les Erdashiens commencent à en avoir assez de « toute cette bande d'imbéciles qui arrivent de la ville pour poser des questions stupides ». Selon votre humeur, cela peut se traduire par une hostilité franche et nette, ou par des réponses manifestement absurdes, destinées à embarquer les PJ dans une chasse au dahu n'importe où, mais loin de la ville). Ils pourront rencontrer entre autres :

— **Antef de Rignariom,** maître de caravane. Un homme usé par le désert. Il affirme à qui veut l'entendre qu'il n'y remettra jamais plus les pieds. Il ne précise pas vraiment pourquoi, mais parle de bruits bizarres. L'un des membres de son groupe aurait aperçu une silhouette monstrueuse non loin du camp... Et un matin, ils ont trouvé des traces bizarres « un peu comme les pattes d'un énorme oiseau. Mais il n'y a rien d'aussi gros, là-bas ».

— **Aerder,** un autre caravanier. Grande gueule bornée, il est convaincu que tout ce qui se passe dans le désert est la faute de ces « *censuré de censurés* de nomades. Ce sont tous des brigands et si l'on m'écoutait, on les pendrait tous ». Il rencontre un certain écho auprès des éléments les moins intelligents de la population.

— **Une petite communauté de gens du désert,** survivant hors des murs de la ville. Ils font toutes les sales besognes en ville. Ils n'ont confiance en personne, mais feraient peut-être une exception pour de courageux étrangers qui auraient spontanément pris leur parti face à Aerder... Ils leur expliqueront les recettes de base de la survie dans le désert, et leur feront part de légendes et de rumeurs confuses sur le retour imminent des Ancêtres...

— **Deux espions de la Ville** se trouvent parmi les convoyeurs récemment arrivés. Ce sont des nomades comme les autres, mais ils rôdent autour des temples et des auberges. Ils pourraient prendre sur eux de supprimer certains des concurrents qui leur paraîtraient dangereux.

— **Les prêtres des deux temples,** de la Loi et du Chaos (les gens d'Erdash sont d'origines très diverses). Ils se détestent, mais cohabitent. Ils admettent tous les deux qu'il se passe des choses bizarres dans le désert, mais ils ne savent pas quoi, et les Démons de Savoir ont refusé de le leur dire.

— **Caverral.** Un mystique du sud qui a entendu dire que des miracles avaient lieu à Mlerash, une petite oasis située à dix jours de route dans le désert. Il conduit un petit groupe de pèlerins. Tous sont de fidèles adeptes d'un Seigneur de la Loi mineur. Ils n'ont aucune capacité guerrière et redoutent de s'aventurer seuls dans le désert. Ils cherchent des gens pour assurer leur protection, et payent bien. Mlerash est sur la route de l'est, suggérez donc subtilement aux PJ d'y faire un tour...

Le désert

Ce n'est pas le Sahara. C'est bien pire. Une étendue infinie de poussière grise où l'on enfonce parfois jusqu'à la taille, jonchée de rochers gris. Les trois mots clés de vos descriptions : nudité, monotonie et tristesse. Le vent souffle sans arrêt, produisant d'impressionnants effets sonores à base de gémissements et de sanglots. La poussière est partout, y compris dans les vêtements les plus hermétiques. La seule espèce animale représentée dans cette désolation est une mouche

agressive, aux piqûres très douloureuses. Les chevaux ne sont pas adaptés à un tel environnement ; il en mourra sûrement au moins un. Les journées sont torrides et les nuits glaciales. Bref, en un rien de temps, les PJ vont ressembler à des figurants de western spaghetti…
De loin en loin, le groupe aperçoit une oasis. Quand ce n'est pas un mirage, cela signifie une bonne nuit de repos. Il y a souvent du monde près du puits. Voyageurs, brigands, concurrents des PJ qui paraissent ravis de bavarder un peu (dans l'espoir de les aiguiller sur de fausses pistes ?). Il arrive qu'on y trouve un ou deux bâtiments en pierre, voire un petit village. Tôt ou tard, avec ou sans les pèlerins, les PJ finiront par arriver à Mlerash.
C'était un village de 300 habitants, au bord d'un petit lac. Il est totalement vide. Hommes, femmes et enfants ont tous disparu. Tout semble avoir été abandonné au milieu d'une journée banale, il n'y a pas plus de deux ou trois jours. Le vent a bien sûr effacé les traces. Quand les PJ auront suffisamment erré au milieu des bâtiments vides, ils entendent une plainte venant d'un des bâtiments… la prison. Verent, le seul survivant, est enfermé dans une cellule. Il est à moitié mort de soif et complètement fou. Son interrogatoire ne sera pas une partie de plaisir, mais les PJ devraient réussir à apprendre que « les barbares de Brathaïr sont venus. Comme toujours, on leur a payé tribut. Mais juste après… les tambours ! les tambours ! » (crise de folie furieuse).

Les nomades

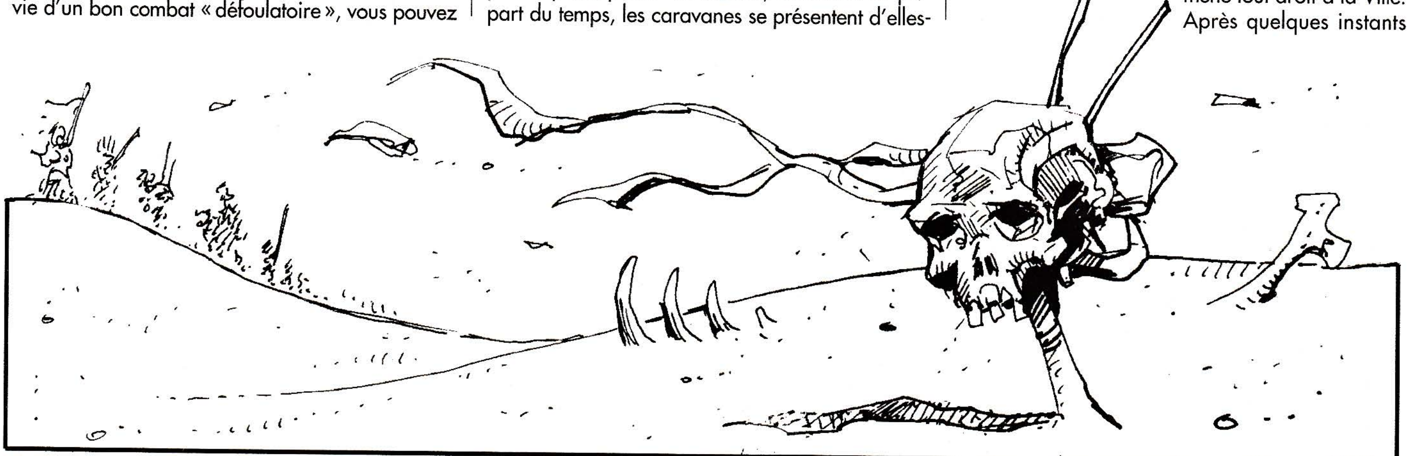
Avec un peu de patience il est possible de trouver un camp de nomades. Traditionnellement, ils sont hospitaliers. Les PJ sont sûrs de se voir offrir une place dans la yourte des invités, et une généreuse ration de lait caillé et de viande de chameau… Passée la première nuit toutefois, la coutume n'impose plus d'être corrects. Si les PJ ont fait mauvaise impression, les nomades n'hésiteront pas à les couper en petits morceaux, ou au moins à les chasser. Communiquer avec eux n'est pas facile. Ils parlent leur propre langue, qui n'a pas grand-chose à voir avec le Commun. Toutefois, le chef est toujours accompagné de son esclave-traducteur personnel. Ils ne sont pas au courant des événements à Mlerash, mais ont leurs propres soucis. Un certain Brathaïr, simple chef de bande sans grand pouvoir, s'est proclamé l'an passé Empereur de la Steppe et Réunificateur des Cinq Tribus. Curieusement, des milliers de personnes l'ont rejoint. Il parait qu'il aurait installé sa capitale dans l'oasis des Collines Rompues, qui à en croire les légendes serait l'endroit où les Dieux ont créé les nomades… (NB : si vos joueurs ont visiblement envie d'un bon combat « défoulatoire », vous pouvez faire intervenir une bande de guerriers au service de Brathaïr qui attaque le camp – ils sont très supérieurs en nombre, massacrent tout ce qui résiste et capturent les survivants, PJ compris).

Le camp de Brathaïr

Il se trouve à une petite semaine de route au nord-est. Assez vite, le groupe se retrouve dans un chaos rocheux stupéfiant : les Collines Rompues. Trouver son chemin là-dedans relève de l'exploit. Au cours de la première nuit dans les collines, les PJ entendent une sorte de battement sourd, qui devient vite parfaitement audible. Ce sont des tambours qui résonnent juste à la limite du seuil de perception, sur des rythmes calculés pour qu'on ne puisse pas s'y habituer. Simple gêne les premières heures, le bruit devient vite obsédant… (Jets de POUx3 tous les jours. En cas d'échec, perte d'1d3 points de SAN). Un soir, alors que les tambours battent plus fort que d'habitude, les PJ sont témoins d'un phénomène étrange : une distorsion de l'espace-temps provoquée par la Ville. A vous de décider de ce qui en résulte. Simple vision (la Ville ? les fantômes des premiers nomades ?) ou matérialisation d'un monstre agressif ? (en fait, un ex-humain relâché après exposition au Néant. Il est fou, hideusement déformé et il y a gros à parier que les PJ ne lui laisseront pas le temps de s'expliquer…).
Le camp de Brathaïr est immense. On n'y entend plus les tambours (la machine qui produit ce « champ protecteur » est dans la tente de Brathaïr, sauf quand il part en expédition. Avec un léger réglage, elle émet des ondes qui annihilent la volonté humaine ; permettant ainsi de capturer des villes entières sans combat). Les étrangers seront accueillis avec curiosité et beaucoup de réserve. Sa Toute Puissance Brathaïr, Khan des Khans de la Steppe les recevra en personne. C'est un gros guerrier borgne et visiblement borné. Il fera poliment comprendre aux PJ qu'ils peuvent passer la nuit ici puisque c'est la coutume, mais qu'il leur serait très obligé de partir dès le lendemain matin… Ils seront discrètement surveillés, mais avec un minimum de précautions, il est possible de discuter avec les habitants. La plupart des jeunes guerriers sont complètement fanatisés, convaincus que les Anciens vont revenir et les accueillir dans leur paradis. Avec un peu de chance, les PJ tomberont sur un vieil homme que tout cela laisse sceptique. Il parlera – avec beaucoup de réticence – des curieuses razzias de ces derniers mois. On peut à peine parler de razzias, d'ailleurs. La plupart du temps, les caravanes se présentent d'elles-mêmes… Ce qu'on en fait ? Les prisonniers sont parqués dans la grande yourte, là-bas. Mais personne ne les a jamais vus ressortir, et on ne leur apporte pas à manger. D'autre part, il pense que les environs du camp ne sont pas sûrs. Sables mouvants mis à part, les guetteurs auraient entrevu de curieuses silhouettes, certains soirs.
Attention, si les PJ sont bavards et/ou maladroits, Brathaïr n'hésitera pas à enfreindre les lois de l'hospitalité et à les faire égorger dans leur lit.
La grande yourte fait une vingtaine de mètres de diamètre, certainement pas assez pour accueillir des milliers de personnes. Elle est archisurveillée. Rôder autour est un bon moyen de se faire capturer. Selon le comportement des PJ et l'humeur de Brathaïr, il décidera de les précipiter dans les sables mouvants ou de les faire enfermer dans la yourte (très décevant. C'est vide… pour l'instant).
Les environs de l'oasis sont parsemés de mares de vase noirâtre plus ou moins profondes. C'est cela que les nomades appellent « sables mouvants ». Ils en ont peur. Il serait souhaitable que vous y enlisiez un PJ, par exemple au cours d'une fuite précipitée, ou d'une promenade à la recherche des « créatures bizarres ». Au moment où ses camarades sont sur le point de le sortir de ce mauvais pas, une main se referme sur sa cheville… Il est tiré vers le bas par une FOR supérieure à celle des autres personnages. Après avoir traversé deux ou trois mètres de vase, il se retrouve dans une petite caverne à peu près sèche, en compagnie d'une douzaine de monstres grotesques. Ce sont les Jherrins (« punis » en dialecte du désert), les captifs relâchés par les gens de la Ville une fois toutes leurs possibilités d'amusement épuisées. Ils sont tous plus hideux les uns que les autres. Leur INT et leur SAN ont dramatiquement chuté. Parmi ceux qui conservent un semblant de comportement humain, Adatha, l'ambassadeur que les PJ cherchaient. Dans l'état où il est, il est douteux que les autorités de Karlaak le recevraient avec plaisir : c'est une combinaison de truie, d'homme et de ver de terre. Par son entremise, les PJ pourraient négocier une alliance avec les Jherrins. Ils pourraient creuser un passage souterrain jusqu'à l'intérieur de la tente, par exemple.
A moins qu'ils ne lancent une petite attaque de diversion sur le camp, permettant aux aventuriers de se glisser dans la yourte…

La ville maudite

Tôt ou tard, de gré ou de force, les PJ se retrouveront dans la grande yourte. Tous les jours au coucher du soleil, une sorte de tunnel noir s'ouvre dans l'air, au centre de la tente. Il mène tout droit à la Ville. Après quelques instants





de confusion, ils se retrouvent sur une grande place circulaire, bordée de bâtiments étranges, démesurément hauts, qui paraissent faits de verre coloré. Loin au-dessus d'eux, une sorte de dôme lumineux. Les sorciers auront la surprise de leur vie : tous leurs démons voient leurs caractéristiques divisées par 5, idem pour leurs compétences d'invocation. Un petit groupe de personnes sort d'une des tours et se dirige vers eux. Elles portent des robes multicolores et ont l'air pacifiques. Elles parlent un Commun étrangement archaïque et se présentent comme le Conseil des Anciens de la Ville. Elles paraissent ravies de recevoir les PJ et leur font visiter une bonne partie de la cité et affirment ne rien savoir des autres disparus. Si les PJ soulèvent le problème, on leur présentera un ou deux scientifiques qui leur expliqueront gravement que le « tunnel » qui les a menés ici change sans doute de point d'arrivée très fréquemment. Pendant quelques jours, nos aventuriers devraient mener une vie paisible. Les Anciens leur fournissent vêtements, logement, distractions, compagnie ; bref tout ce qu'ils désirent. Et puis, petit à petit, les choses commencent à mal tourner :

— L'ouverture du vortex produit un bruit caractéristique, qui résonne dans toute la ville. Les PJ l'entendront à plusieurs reprises au cours de leur séjour, mais leurs nouveaux amis font comme si eux n'avaient rien entendu. Ils tenteront de les éloigner de la grand-place à certaines heures (si les PJ s'arrangent pour passer outre, ils pourront assister à la matérialisation de captifs ou de Brathaïr accompagné d'un ou deux conseillers).

— Un des guides gaffera, leur faisant comprendre sans équivoque qu'un de leurs « concurrents » dans la course à l'ambassadeur est passé par ici avant eux. Impossible de savoir ce qu'il est devenu.

— On leur permet de visiter librement la plus grande partie de la ville, mais il y a dans leur propre immeuble une pièce qui leur est totalement interdite. C'est une salle de torture toute équipée...

— Même dans ce qu'on leur montre tous les jours, les PJ devraient trouver matière à s'inquiéter, passés les premiers émerveillements. La civilisation de la Ville est capable de prodiges technologiques, mais toutes les notions de morale et de respect des autres en paraissent absentes. A la place, servant de ciment à la société, un profond formalisme. Toutes les activités quotidiennes sont soumises à des rituels complexes, destinés à les rendre « adéquates » (un mot qui, dans la langue locale, englobe aussi les notions de « beauté » et d'« utilité »).

Toutes les tâches ennuyeuses sont exécutées par des robots ou par des « golems », humains produits dans des cuves et dénués d'intelligence. Cela laisse aux quelques milliers de citoyens beaucoup de temps libre, consacré à l'art, au plaisir et à toutes sortes de raffinements. Au grand effroi probable des PJ, ils sont ouvertement athées. Ils admettent que les Dieux existent, mais affirment haut et fort ne plus être soumis à leur tutelle (parfaitement exact.

Ceci dit, si par hasard un PJ parvenait à contacter un Seigneur du Chaos – n'oubliez pas que ses chances sont divisées par 5 ! – il se verra intimer l'ordre de couper les machines qui maintiennent la ville « en stase », hors des sphères soumises à leur pouvoir... Il semble que les Seigneurs de l'Entropie aient un compte à régler avec la Ville).

A partir du moment où les PJ expriment leurs premiers doutes, la situation commencera à basculer (leurs chambres sont truffées de micros, et même s'ils les découvrent, il serait très surprenant qu'ils aient la moindre idée de leur utilité).

Pour commencer, l'un d'eux sera invité à une épreuve sportive : un duel au premier sang avec un citoyen (DEX 16, épée courte 85/85 %). Celui-ci fera de son mieux pour provoquer un « accident » – pas nécessairement mortel, mais handicapant. Puis ils entendront parler de « jeux du cirque »... et l'on prendra ouvertement les paris sur leurs chances de survie (les plus optimistes les donnent à 50 contre 1). Continuez ce petit jeu du chat et de la souris jusqu'à ce qu'il ne vous amuse plus. Si les PJ ne réagissent pas rapidement, ils seront tout simplement « jetés dehors ». La sanction peut paraître légère, mais la Ville flotte entre les plans... et dehors, il n'y a rien, que le Néant (bien que ce soit une autre sorte de cochonnerie, ses effets sont similaires à une exposition à la substance du Chaos). Une fois exposés, les PJ seront rapidement ramenés à l'intérieur par des golems protégés par des scaphandres spéciaux. Après quelques jours passés au zoo, à divertir les habitants, on les renverra dans les Jeunes Royaumes. Il ne leur restera plus qu'à rencontrer les Jherrins, et à refaire leur vie parmi eux...

Mais les PJ ont quand même leurs chances. Les citoyens de la Ville ont l'habitude de martyriser des barbares inhibés par la crainte religieuse, ou des caravaniers peu combatifs. Un groupe agressif et bien armé sera une nouveauté pour eux. Il devrait être possible de se frayer un chemin jusqu'à la grand-place, et de commander l'ouverture du vortex. Les machines qui le contrôlent se trouvent dans une des tours qui bordent la place, ainsi d'ailleurs que celles qui contrôlent le déplacement de la ville. Saboter ces dernières est terriblement dangereux, mais pourrait être une bonne solution. Compte tenu de la proximité de la Ville et des Jeunes Royaumes, il est probable que la cité s'écraserait sur ce plan... Cela ferait beaucoup de dégâts, et les PJ risquent d'être tués dans la catastrophe.

Conclusion

Une fois de retour dans les Jeunes Royaumes, il ne reste plus aux PJ qu'à regagner la civilisation, avec ou sans Adatha. Selon toute probabilité, Brathaïr perdra toute influence sur ses hommes, une fois privé de l'appui de la Ville... A moins que celle-ci ne se matérialise au milieu du désert, suite aux manipulations des PJ. Dans ce cas, il faudrait peut-être mieux que le Karlaak envoie une armée pour la détruire... Ce sera aux PJ d'en convaincre le duc, qui leur confiera sans doute la direction de l'expédition. Et l'armée arrivera au milieu d'une bataille entre les survivants de la Ville et une armée du Chaos venue de la Forteresse Impie... Mais ceci est une autre histoire.

CARACTERISTIQUES

Concurrent type

FOR 12, CON 15, TAI 14, INT 14, POU 14, DEX 13, CHA 14, PdV/Bm : 17/08.
Armure : cuir ou demi-plaques, sauf l'Agent de la Loi qui est en plaques avec heaume (vertueuse, en plus !).
Armes : épée large 60/55 % — 1d8+1+1d6 (ou autre, selon nationalité) ; arc 55/-% — 1d8+1.
Compétences : Embuscade 40 %, Se Cacher 50 %, Éviter 30 %, Chevaucher 55 %, Grimper 35 %, Chercher 55 %, Cartographie 15 %, Persuader 30 %,
Ce n'est qu'une fiche type. Personnalisez chaque PNJ à votre idée.

Nomade type

FOR 15, CON 16, TAI 13, INT 13, POU 15, DEX 14, CHA 11, PdV/Bm : 17/08.
Armure : barbare 1d8-1.
Armes : arc du désert 75/-% — 1d10+2 ; épée courte 60/50 % — 1d6+1+1d6.
Compétences : Monter à chameau 80 %, Survie dans le désert 80 %, Se cacher 50 %, Embuscade 55 %, Pister 75 %, Parler le Commun 15 %, Faire un piège 30 %.

Brathaïr

Idem, avec 85 % à l'arc et 90/80 % à l'épée ; 70 % en Eloquence, Persuader et Crédit.

Habitant type de la Ville

FOR 10, CON 12, TAI 16, INT 17, POU 13, DEX 13, CHA 14, PdV/Bm : 16/08.
Armure : —
Armes : pistolet sonique 30 % — 2d6 ; arme blanche au choix (avec une préférence pour les dagues) 60/60 %.
Compétences : Connaissance des poisons 60 %, Connaissance de la Musique 80 %, Autres Connaissances à 50 %, Chanter 70 %, Parler le Commun 55 %, Éviter 35 %, Voir 50 %.

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Éric Larnoy

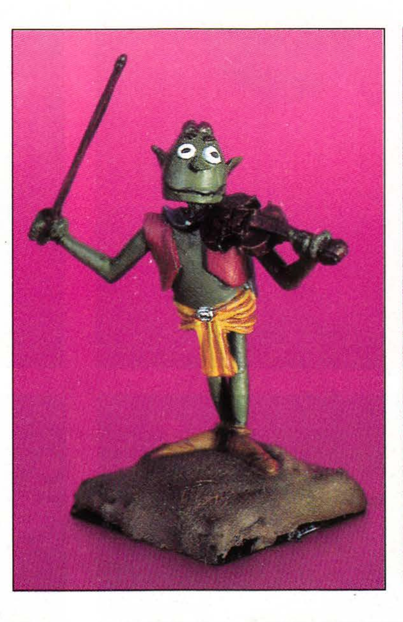
LA PEINTURE DES FIGURINES : OMBRES ET LUMIERES

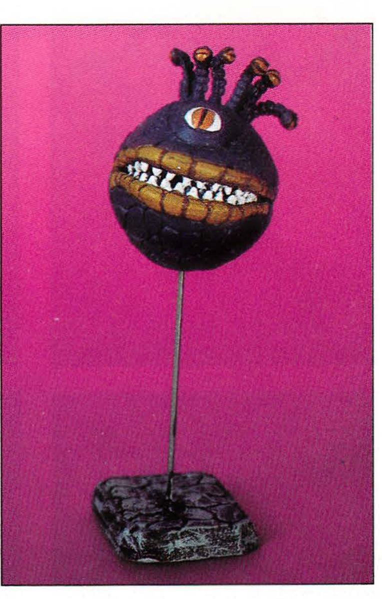
C'est dans cette double phase, de loin la plus importante, que se fait la différence entre une belle figurine et un immonde barbouillage sur plomb.
Mais que les débutants se rassurent, tout peintre est passé par ce stade, il ne faut pas désespérer.

1 LE TABLEAU

Ce tableau, plutôt simple d'emploi, vous permettra de vous faire une petite idée des tons à employer pour ombrer ou éclaircir telle ou telle couleur. Mais ce ne sont pas les Tables de la loi version peinture de figurines, et vous ne devez en aucun cas considérer ces choix comme les seuls possibles. Au contraire, c'est même une bonne idée que de se constituer son propre tableau, où l'on ajoutera après coup les couleurs que l'on aura particulièrement appréciées, afin de pouvoir les réutiliser par la suite sans d'herculéens efforts de mémoire.

Base	Ombres	Lumières
blanc	gris + ou — foncé	blanc
noir	noir	gris foncé ou bleu + noir
jaune	jaune + brun	jaune + blanc
rouge	rouge + noir	rouge + blanc ou brun ou orange + blanc
bleu	bleu + noir	bleu + blanc
pourpre	pourpre + noir	rose ou mauve ou violet + noir
vert	vert + noir	vert + blanc
chocolat	chocolat + noir	chocolat + blanc ou brun clair
brun cuir	chocolat	brun cuir + blanc ou brun cuir + chocolat ou sable
chair	chocolat + chair	chair + blanc ou chair claire
orange	orange + rouge profond	orange + blanc ou chocolat
cotte de mailles	noir	argent





2 LES OMBRES : LE LAVIS

Le lavis est la technique la plus simple pour ombrer les figurines. Pour faire un lavis, il suffit de reprendre votre teinte de base puis de l'assombrir. Puis vous diluez le mélange ainsi obtenu avec beaucoup d'eau, avant de passer votre pinceau sur toute la zone à couvrir.
Les pigments colorés, plus lourds que l'eau, vont alors se déposer dans les creux, donnant ainsi une première impression de relief.
Il suffit de répéter l'opération pour toutes les couleurs de la figurine pour qu'elle soit entièrement ombrée.
Si vous êtes pressé ou faignant, vous pouvez vous contenter d'un seul lavis de noir ou de brun foncé, mais l'effet sera moins réussi.
Le Spectateur (ou beholder pour les forcenés de V.O.) à côté de Kroc a bénéficié d'un lavis, alors que les ombres de ce dernier ont été faites au pinceau (voir technique ci-dessous).

LE TRUC DE L'ONCLE ALBERT



Les ombres au pinceau

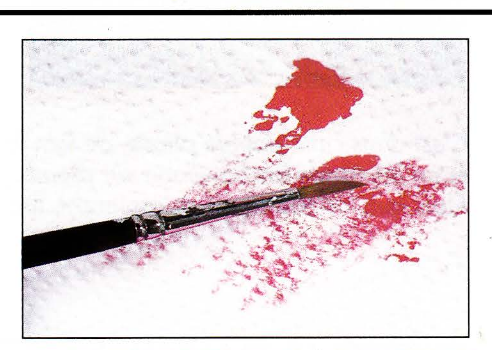
Plus difficile mais donnant un résultat plus précis et donc un plus bel aspect, vous pouvez peindre les ombres avec un pinceau de petite taille, en passant patiemment dans tous les creux. La figurine ci-contre a été peinte avec cette technique, aussi bien pour les ombres que pour les lumières.



Les encres Citadel

Citadel distribue des encres qui peuvent améliorer encore l'aspect final de votre figurine. Liquides, elles peuvent servir très facilement à faire les ombres, mais aussi pour donner brillance et lustre à certaines pièces de vêtements, toujours avec la technique du lavis. Mais prenez garde, elles sont incompatibles avec certains vernis en pot qui les reliquidifient, transformant une figurine en une toile de Miro.
Faites un test de sécurité sur une vieille figurine avant de vernir.

3 LES LUMIERES : LE BROSSAGE A SEC

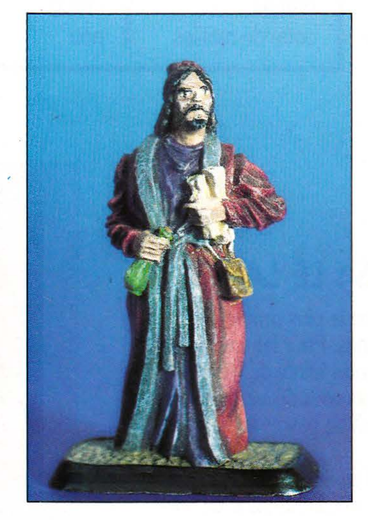


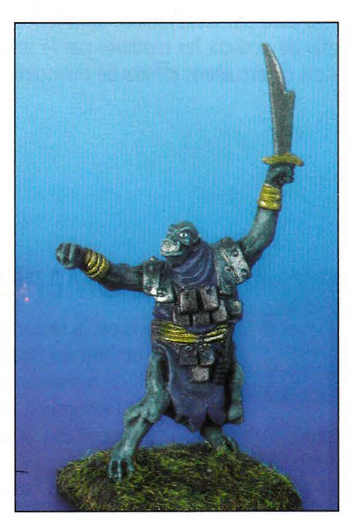
Cette technique étant très éprouvante pour les pinceaux, pensez à utiliser des pinceaux de moindre qualité, ou vos pinceaux usagés.
Le but du brossage à sec est de faire ressortir les zones les plus lumineuses de la figurine, afin de lui donner encore plus de relief. Il faut donc commencer par reprendre votre couleur de base pour l'éclaircir, le plus souvent avec du blanc (voir tableau page précédente).
Puis frottez votre pinceau préalablement trempé dans le nouveau mélange sur un morceau de tissu ou de papier absorbant afin que la quasi totalité de la peinture s'y dépose (voir la photo ci-contre), et passez délicatement votre pinceau sur la figurine, comme si vous vouliez la caresser.
La peinture restant en quantité très limitée sur le pinceau se déposera uniquement sur les parties les plus en relief, donnant tout à coup une étincelle de vie à votre personnage.
La photo du Nazgul (ci-contre) peint en noir, avec juste un brossage blanc vous donne une idée du changement effectué par cette opération.
Le brossage à sec est une technique difficile à acquérir, et il ne faut pas compter la maîtriser du premier coup, la difficulté résidant surtout dans le dosage de la couleur à laisser sur le pinceau : une trop grande quantité risquant de défigurer votre miniature.
Tout peintre est passé par ces tâtonnements parfois désespérants, mais vous éprouverez petit à petit de grandes joies à vous voir progresser.
Enfin, une fois la technique acquise, vous pourrez la perfectionner en passant deux ou trois brossages successifs avec une couleur de plus en plus claire et en moins grande quantité à chaque fois.
A ce stade-là, vos ami(e)s devraient commencer à vous demander des conseils...



















L'aspect rustre du brossage gagne à être contrebalancé par des détails finement peints.

Quelques remarques sur ces figurines : Kroc a eu droit à deux brossages à sec successifs, le deuxième étant concentré sur le visage, partie la plus importante de la figurine. L'idée développée avec le magicien (un même personnage dans des poses différentes) est très intéressante pour des figurines de personnages-joueurs ; notez aussi que les ombres ont été passées au pinceau. L'horreur rose illustre bien le concept de figurine monochrome, qui donne de très bons résultats sur certains monstres, notamment les dragons. Enfin, pour faire les yeux, il faut peindre un petit ovale en blanc, puis rajouter un petit trait de noir, ou d'une autre couleur désirée. On peut ici utiliser un Rotring 0.2, qui sera toujours plus précis qu'un pinceau.
C'est également pour ce genre de petits détails qu'une loupe peut être utile.

MISE EN VALEUR DES FIGURINES : APRÈS

Vos figurines finies, vous mourez d'envie de les exposer, afin que le monde entier reconnaisse votre génie. Vous avez raison, mais pour cela, il faut les mettre en valeur.

1 LE SOCLAGE







Un socle banal peut gâcher votre figurine. Prenez donc soin d'elle encore un petit moment. Comme vous pouvez le voir sur les photos, un socle se réalise en trois étapes. Tout d'abord, il faut en trouver un ou le fabriquer (carton épais, socle plastique récupéré ou d'origine...), et y coller la figurine.
Puis tout le socle doit être recouvert de pâte dont le choix est fonction de vos goûts et de vos moyens.
La pâte à bois donne de très bons résultats sans être trop chère, mais elle ne servira pratiquement que pour cela (même remarque pour le Polyfila). Le Modelling Paste est lui beaucoup plus cher à l'achat, mais vous rendra des multitudes d'autres services, notamment dans le domaine du décor et de la bidouille de figurines.
Enfin, on peut peindre le socle (voir horreur rose page ci-contre) ou mieux, le décorer avec un peu de flocage et autres lichens. Le flocage peut même être posé sur le socle non sec, qui l'emprisonnera en séchant. Une goutte de colle suffit pour rajouter lichens et graviers.

2 LE VERNISSAGE

Si une fois peintes, vous installez vos merveilles dans une vitrine-mausolée dont elles ne sortiront jamais, un vernis n'est même pas à envisager. A ce sujet-là, vos figurines seront bien mises en valeur dans un vieux casier d'imprimeur. Mais si l'envie vous prend de les tripoter de temps en temps ou même de jouer avec, le vernissage s'impose, afin de les protéger au mieux. Sachez toutefois qu'aucun vernis n'est vraiment neutre et qu'ils transforment tous de façon plus ou moins visible les couleurs. Le vernis mat restituera pratiquement les couleurs d'origine, souvent un peu assombries ; le vernis brillant donnant un aspect clinquant, « jouet », mais plus visible. Il existe du vernis mat en bombe, et c'est de loin la solution idéale, à la fois en temps gagné et en qualité de résultat. Veillez simplement à prendre les mêmes précautions que pour la sous-couche.

3 DIORAMAS ET SAYNÈTES

Pour mettre en valeur vos pièces les plus parfaites, vous trouverez dans les bonnes boutiques tout un choix de décors tout faits, fabriqués dans des matières aussi éclectiques que la résine, le plomb ou la poudre de marbre synthétique reconstituée. Il vous faudra alors intégrer au mieux votre figurine dans son petit monde, en coupant son socle. Cette opération est plus ou moins délicate selon les marques : vous n'aurez aucun problème avec la traditionnelle barre Citadel, mais les figurines des autres marques seront plus faciles à intégrer dans le décor qu'à séparer de leur socle (en utilisant pour cela votre pâte préférée).
Cinq marques principales se partagent le marché hexagonal :
— Bastet Artefact s'est spécialisée dans de charmants petits décors ronds servant à mettre en valeur une ou deux figurines (voir le premier plan de la photo).
— Prince August propose quelques décors de plus grande taille et assez réussis (voir le second plan de la photo).
— Fantasy Forge donne plutôt dans le décor S.F., dans des tailles différentes.
— Aquila possède une jolie gamme de murs, escaliers et mobilier en plomb, avec laquelle on peut fabriquer de sympathiques donjons.
— Miniathèque se positionne dans le même créneau qu'Aquila, avec un catalogue beaucoup plus varié et permettant de construire de grosses pièces (maisons, tours...).



LE TRUC DE L'ONCLE ALBERT

L'eau

Pour « fabriquer de l'eau »,
il suffit d'avoir de la résine polyester à inclusion
(120 F le bidon d'un litre, catalyseur compris).
Mélangez doucement (gare aux bulles)
dans un vieux pot en verre
la résine et le catalyseur à l'aide d'un bout de bois.
Coulez la résine dans votre décor
préalablement peint,
en veillant bien
à ce qu'elle ne déborde pas de son lit.
Petit détail :
ce produit pue énormément !

ET POUR QUELQUES CONSEILS… DE PLUS

***Les techniques abordées dans ce guide sont essentiellement des techniques de base.
Vous trouverez ci-dessous quelques détails sur des sujets non abordés, mais sachez que l'on vous prépare déjà le retour du fils de la vengeance : le guide de peinture II « les règles avancées ».***

1 LA PEINTURE A L'HUILE

… c'est bien difficile, mais c'est bien plus beau que la peinture acrylique.
Les différentes techniques liées à la pratique de la peinture à l'huile nécessiteraient un guide tout entier. Mais il nous semblait important de vous en présenter au moins l'essentiel, afin que vous sachiez que l'acrylique n'est pas la seule façon de mettre en valeur vos figurines.
Au niveau matériel, on peut commencer avec un kit de base Winsor & Newton contenant le blanc, le noir, les couleurs primaires et de la térébenthine birectifiée. Les divers accessoires (pinceaux, outils et autres) sont communs à toutes les techniques.
Les étapes de préparation sont identiques, à l'exception de la sous-couche qui doit être réalisée avec du blanc mat Humbrol mélangé avec de la térébenthine (que l'on préférera au white spirit qui donne trop souvent un effet « peau de pêche »). Il est cependant possible de baser avec d'autres couleurs, mais les mains et le visage doivent rester en blanc. Les figurines de grande taille doivent être polies doucement avec la mini perceuse.
Le grand avantage de la peinture à l'huile par rapport à l'acrylique est aussi son plus grand inconvénient : elle est très longue à sécher (au moins six heures). Mais cela permet aussi de retoucher les couleurs pendant trois ou quatre heures, et de pouvoir réaliser des dégradés de toute beauté totalement impossibles à faire avec l'acrylique (attendez au moins une demi-heure avant de commencer à mélanger les couleurs).
Les ombres et les lumières se feront alors plutôt au pinceau qu'avec les techniques de lavis et de brossage à sec. Naturellement, la peinture à l'huile donne des figurines brillantes. Mais on peut aussi la mélanger avec deux produits spéciaux : l'opale mat et le liquin. L'opale mat permet de matifier les figurines, mais augmente de façon considérable le temps de séchage. Le liquin leur donne un aspect satiné du plus bel effet, réduit le temps de séchage, et permet grâce à sa fluidité de faire des détails d'une finesse extrême : broderies, tatouages. Enfin, il faut nettoyer les pinceaux très soigneusement avec de la térébenthine, ou mieux, avec un reconditionnant pour pinceau (de type Argel de Winsor & Newton) qui leur redonnera l'éclat et la pointe caractéristiques du neuf. Demandant plus de minutie, de temps et de patience, l'huile attire pourtant beaucoup de peintres confirmés.
Ne l'abordez donc qu'après avoir maîtrisé parfaitement toutes les techniques de la peinture acrylique.








2 LES DIFFERENCES ENTRE BASE BLANCHE ET NOIRE

Pour bien illustrer les différences que l'on peut obtenir en peignant deux figurines identiques de la même façon, mais pas avec la même sous-couche, voilà six photos représentant les trois étapes de peinture sur un guerrier basé en noir et en blanc.
On remarque que les tons de base sont déjà très différents, alors que les couleurs employées sont les mêmes dans les deux cas.
Le brun chocolat et la chair en sont les exemples les plus flagrants. Au risque de me répéter, retenez qu'une figurine basée en noir sera beaucoup plus rapide à peindre, surtout si on maîtrise bien la technique du brossage à sec – l'exemple de la page 64 étant à ce titre remarquable : le cavalier nazgul n'a reçu qu'un brossage à sec et le résultat est déjà agréable à regarder – mais une figurine basée en blanc sera toujours plus lumineuse.

CREDITS

textes : **François Décamp**
peinture des figurines : **Mireille et François Décamp**
photos : **Yoëlle**
texte sur les peintures à l'huile inspiré d'une fructueuse conversation avec **Fred Bassot**
tuyaux sur la résine à inclusion : **Bruno Allanson**

LE TRUC DE L'ONCLE ALBERT

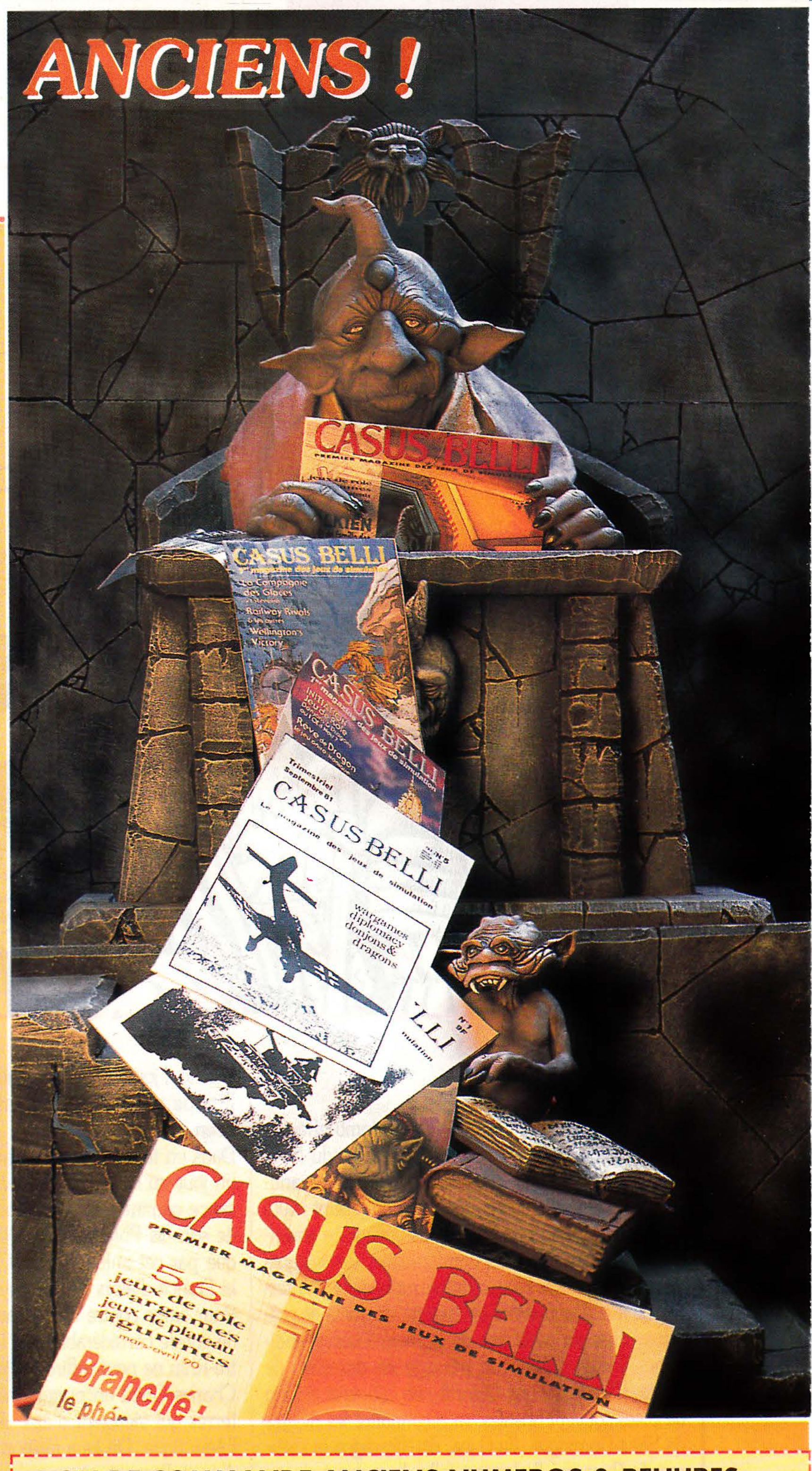
Comment lutter contre la maladresse

Le meilleur moyen de lutter contre les catastrophes est de tout faire pour les éviter : porter des vêtements auxquels vous accordez peu d'importance, avoir un large plan de travail et ne jamais poser du matériel trop près du bord, toujours refermer tubes, pots et cutter au fur et à mesure, bannir les gestes brusques et surtout peindre dans le calme car l'agitation vous conduira immanquablement à la catastrophe. Si malgré tout l'irréparable se produit, que faire ? Trois produits peuvent vous poser problème : la peinture, le cutter et la colle à prise ultrarapide. Pour la peinture, en cas de tache sur tapis, moquette ou vêtements, il faut agir immédiatement en nettoyant vigoureusement avec de l'eau. Si l'intervention est immédiate, vous pouvez éliminer pratiquement toute la tache. Si vous laissez sécher, c'est foutu. Pour les coupures de cutter qui peuvent être profondes, désinfectez et voyez un pharmacien. Quant à la goutte de colle à prise ultrarapide sur un vêtement ou autre, la seule solution est le pèlerinage à Lourdes.

PETIT CARNET D'ADRESSES

Où trouver tout ce matériel ? Pour la plus grande partie dans les boutiques de jeu, mais aussi dans les magasins de bricolage, ceux de modélisme et les boutiques d'arts graphiques.
Quelques bonnes adresses à Paris :
— *Jeux de Guerre diffusion*, 6 rue Meissonier.
— *Temps libre*, 22 rue de Sévigné.
— *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles et 15 rue Montalivet.
— *L'Œuf Cube*, 24 rue Linné.
— *Stratéjeux*, 13 rue Poirier de Narcay (uniquement Citadel).
Les deux premières sont de véritables spécialistes de la figurine.

CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siège.

24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.

42 - Les six provinces de Laelith - Série Europa : portrait de famille - Profession : Gardien des Arcanes.

43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.

45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde – L'art de la guerre à la Renaissance.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - La guerre aérienne - Kremlin.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Bâtisses : les châteaux forts (1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargame : carte Caspara 1812.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Dossier Asie : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques.

51 - Hurlements, Athanor - Portrait de famille : Battletech –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Dossier Asie(2) : Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War.

52 - Article 104 : jeu en encart sur les manifestations – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste – Le maquillage pour grandeur-natures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 : critique, aide de jeu, scén. – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Wargame : guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Storm.bringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat (carte, règle et pions) – Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Goferkinker + poster champignonesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Tolkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas : critique, aide de jeu, scénario - La Terre Creuse : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première Ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 – Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Sur un plateau : Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne : lourds et extra-lourds + scén. - Dossier wargame : la guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.

58 - Changez d'univers : le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, la contrée et le jardin, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4e volet) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : le combat moderne (2e partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e Guerre mon- diale est finie, Portrait de famille : Team Yankee et Test of Arms, Fiche-jeu : Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

59 - Torg : critique et scénario – Wargame du championnat de France 1991 : Raphia – Civilisations + Bâtisses et Artifices + scénario : les Vikings – Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush – Jarandell 2e partie – Sur un plateau : Dragon noir – scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 – Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun – Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e – Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres – Jarandell (suite et fin) – Sur un plateau : Aristo – Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61- Epreuve du feu : Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - Réflexions : les univers en folie - Portrait de famille : Teenage Mutant Ninja Turtles - Sur un plateau : Vikings et Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Wargames : Première ligne : les modèles + 2 scén. Jouer Raphia avec figurines, la dernière bataille d'Hannibal.

62 - Epreuve du feu: Cyberpunk 2020 + scén - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview: Michael Moorcock - Civilisations: les Aztèques + scén.- Bâtisses & Artifices: Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres: règles de campagnes - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne: les modèles fantastiques + scén.- Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.

63 - HEAVY METAL : critique + scén. - AKIRA : découvrez Néo-Tokyo + scén. - Devine : Fwouinn le Parcheminé - Interview : Walter Jon Williams - Légende Viking - Zargos : conseils tactiques - Atelier : la fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques : règles optionnelles - WARGAMES : les revues anglo-saxonnes. DOSSIER FRONT RUSSE (1er volet) : La guerre germano-soviétique, Europa, World War II, World in Flames - Scén. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

BELLISSIMO

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° .... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir ....HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir .... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 65 F franco (Etranger : 72 F).

NOM, Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

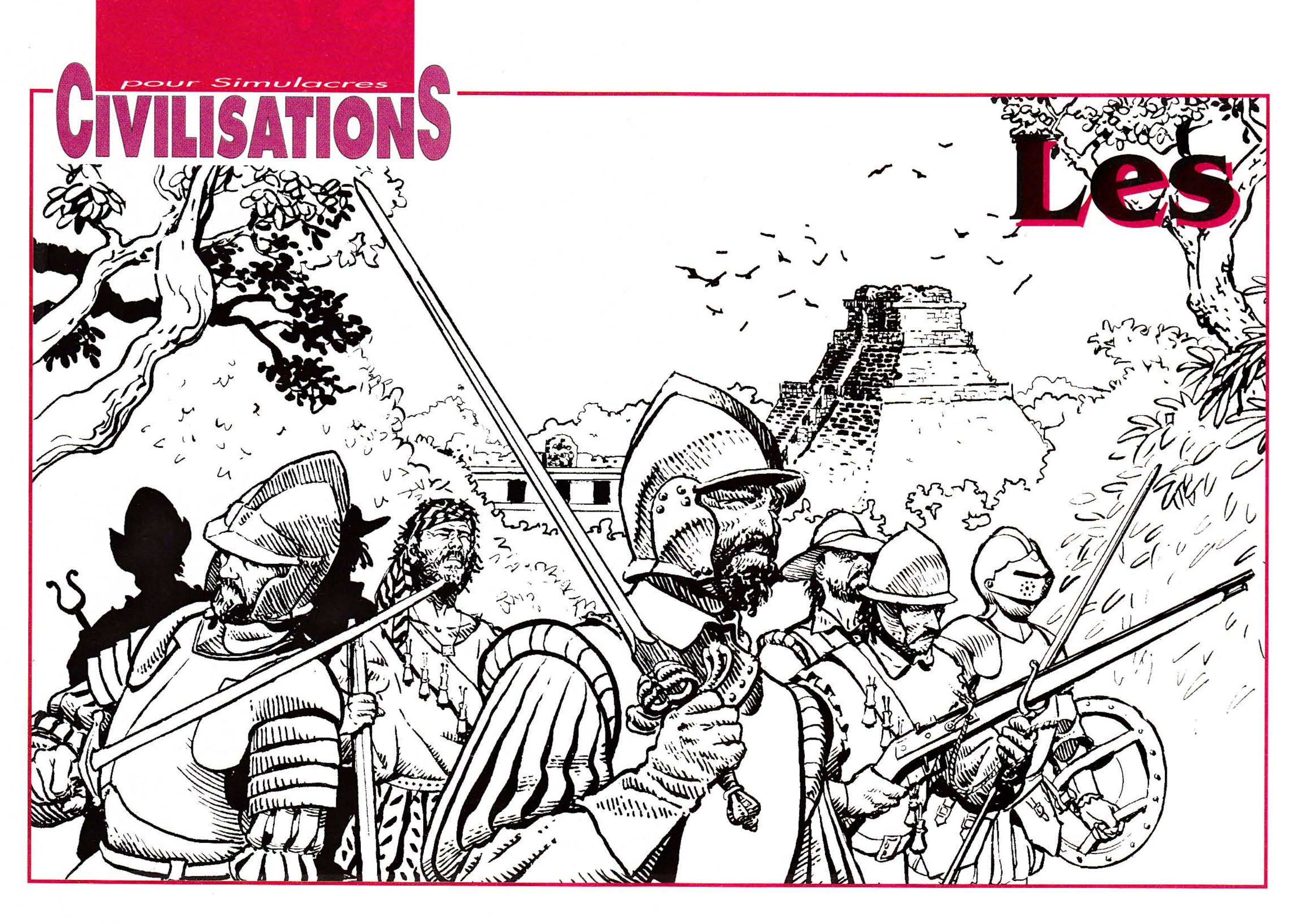
Ci-joint mon règlement de .... F
par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.
Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 64

Valable jusqu'à fin 91

RC Paris B 572 134 773

Les



Introduction

Entre 1492 et 1504, Christophe Colomb effectue une série de quatre voyages en direction du Nouveau-Monde. Son but est de trouver une voie maritime permettant de gagner les Indes en faisant route vers l'ouest. Si le premier de ses voyages a essentiellement une vocation commerciale, les suivants visent à organiser l'exploitation rationnelle des terres qu'il a découvertes (recherche de métaux précieux, mise en esclavage de la main-d'œuvre indigène...) et à trouver un passage en direction de l'Asie. C'est ainsi que Colomb, en cabotant le long de côtes souvent hostiles, va reconnaître les rivages de Saint-Domingue, de Cuba, du Nicaragua et l'isthme de Panama. Il s'en est fallu d'un cheveu pour qu'au cours de ce périple l'audacieux marin génois ne découvre, plus de vingt ans avant Cortez, les fastes de la civilisation aztèque...

L'ESPAGNE AU DEBUT DU XVIe SIECLE

Contexte politique

Sur le trône Charles Quint succède à Ferdinand d'Aragon en 1516. Trois années plus tard, il recueille l'héritage de son grand-père Maximilien d'Autriche et se fait élire à la tête du Reich. Du fait de l'immensité de son Empire – qui s'étend de la Bourgogne aux Pays-Bas en passant par la péninsule italienne – Charles Quint va être amené à jouer un rôle politique de premier plan en Europe occidentale et dans le bassin méditerranéen.

Dans un tel contexte, l'empereur devait forcément un jour ou l'autre se heurter à l'autre grande puissance continentale : la France. Son règne (et celui de son fils Philippe II) va être profondément marqué par cet antagonisme. Comparée à l'Espagne, la France d'alors est un pays riche et très peuplé. Pour lutter contre elle, il faut disposer d'un trésor de guerre considérable, que l'or des banquiers d'outre-Rhin ne peut suffire à alimenter. C'est pourquoi Charles Quint encourage très tôt l'exploitation des terres qui viennent d'être découvertes au-delà de l'Atlantique. On lui a rapporté qu'elles regorgeaient d'or et d'argent, et ces richesses doivent être mises au service de ses ambitions.

Les Espagnols sont en outre plus que préoccupés par les succès remportés par les Portugais depuis le début du siècle. Alors que Colomb et ses frères ont exploré la Jamaïque et Saint-Domingue sans beaucoup de résultat, les navigateurs portugais Vasco de Gama et Albuquerque, ont, quant à eux, effectué plusieurs voyages jusqu'aux Indes. Avec l'occupation de Malacca (1511), l'océan Indien devient pratiquement un «lac» dont les Portugais vont tirer d'énormes richesses en prenant – entre autres – le contrôle du commerce des épices. Un de leurs compatriotes du nom de Cabral a même atteint les côtes du Brésil en 1500 ! Et si le traité de Tordesillas, établi à l'instigation de la papauté, confère aux Espagnols le droit d'exploitation exclusive de toutes les terres situées à l'ouest du 45e degré de longitude, les succès remportés par les Portugais sont tels que l'Espagne ne peut pas se permettre de rester en marge du mouvement d'expansion coloniale qui commence à se dessiner.

Contexte religieux

Plus que tout autre État européen de cette première moitié du XVIe siècle, l'Espagne est un pays profondément religieux. Les liens qui unissent sa Couronne et l'Église catholique sont particulièrement forts. Ainsi, au début du siècle, le principal ministre du roi d'Espagne est un cardinal : Ximénès de Cisneros. De plus, l'Inquisition sévit toujours (les Juifs et les Maures sont obligés de se convertir, s'ils ne veulent pas être contraints à l'exil).

De ce fait, l'Église va être présente à la fois en amont et en aval de la conquête du Nouveau-Monde.

En amont, elle s'efforcera de justifier la légitimité de la conquête et le travail forcé imposé aux indigènes. C'est dans ce domaine que se manifeste de façon éclatante l'art des théologiens dans la manipulation des concepts abstraits. Au départ, la conquête est supposée être légitime car voulue par la papauté, mais cet argument sera remis en cause par les «exclus» du traité de Tordesillas (la France et l'Angleterre notamment). Heureusement, en 1537, le théologien Francisco de Vitoria trouvera une nouvelle justification. Puisque la théorie de la donation pontificale ne peut plus être retenue, il va inventer celle du *Jus Communicandi* – ou Droit de communiquer. Selon cette théorie, chaque peuple composant l'Humanité a le droit de communiquer avec les autres. Aucun peuple ne peut s'y opposer, et si une société cherche à entraver ce droit natu-

conquistadores

***En ce début de XVIe siècle, les continents centre et sud américains sont le cadre d'une violente confrontation Est-Ouest.
Les Aztèques* et les Incas, voient débarquer sur leurs terres une poignée d'hommes avides et décidés, qui mettront leurs Empires à genoux.
Mais qui étaient-ils vraiment ces conquistadores et quelles furent leurs responsabilités dans cette grande aventure que fut la conquête du Nouveau-Monde ?***

*) Voir l'article que nous leur avons consacré dans le n° 62.

rel, la « victime » peut alors imposer son désir de communiquer par la force ! Evidemment, vue sous cet angle, la guerre menée par les conquistadores ne peut être que « juste »...

En aval, l'Église participera directement aux conquêtes. Les expéditions en Amérique seront toujours accompagnées d'ecclésiastiques qui auront à cœur de s'immiscer dans toutes les structures politiques du Nouveau-Monde. Il convient toutefois de signaler que les dominicains seront les premiers à s'élever contre les mauvais traitements infligés aux indigènes et à tenter d'humaniser l'implacable système d'exploitation mis en œuvre par les Espagnols.

Contexte économique et social

Sur le plan économique, l'Espagne ne peut pas rivaliser avec la France, sa puissante voisine, qui dispose de richesses naturelles considérables. Charles Quint décide donc de tout miser sur l'exploitation de ses colonies du Nouveau-Monde.

Comme dans les autres monarchies occidentales, le pouvoir central espagnol va progressivement tendre à l'absolutisme, au grand dam de la noblesse qui sera écartée des charges importantes (même si Charles Quint n'hésitera pas à faire appel à elle pour réprimer la révolte des Communeros de Castille en 1521). Un grand nombre de nobles désargentés ou de bâtards sans fortune vont donc devoir se résoudre à aller chercher l'aventure de l'autre côté de l'Atlantique...

UN MONDE NOUVEAU AU SECOURS DE L'ANCIEN

La conquête

Si l'on fait abstraction de quelques capitaines moins célèbres qui ne firent qu'amorcer le mouvement colonisateur, la conquête de l'Amérique va être dominée par deux hommes : Cortez et son cousin, Pizarre.

Né en 1485 de parents de petite noblesse, Cortez étudie un temps le droit à l'université de Salamanque. Très vite, le dénuement dans lequel il vit le pousse à embrasser tout naturellement le métier des armes. Il va séjourner pendant une quinzaine d'années aux Antilles où il se livre à diverses activités : colon, chercheur d'or, notaire, écrivain public de l'armée... Un mariage « heureux » fait de lui un proche du gouverneur Velasquez qui conquiert Cuba en 1511. Malgré une brouille qui va l'opposer pendant de nombreuses années à son protecteur, il reçoit une *encomienda* (propriété comportant des terres et des indigènes réduits en esclavage) et devient alors un colon aisé. Entre temps, deux expéditions s'étaient déjà rendues au Mexique et en étaient revenues avec des histoires parlant de richesses fabuleuses. Il n'en fallut pas plus pour que Velasquez ordonne à Cortez d'aller conquérir ce nouveau territoire en 1519...

De son côté, Francisco Pizarre – un soldat inculte dont la première profession fut porcher ! – décide un beau jour de s'associer avec un militaire (Almagro) et un prêtre (Lucques). Par contrat, les trois hommes vont se partager l'Empire inca... et son trésor ! Entre 1524 et 1531, ils vont mener de petites expéditions afin de reconnaître leurs nouvelles terres, dont ils n'entreprennent la conquête qu'en 1530. Parti de la côte équatorienne, Pizarre mettra moins de neuf mois pour atteindre le cœur du Pérou. Profitant alors d'un contexte de guerre civile, il va précipiter la chute de l'Empire en capturant l'empereur Atahualpa. Ce dernier sera exécuté en 1533, non sans avoir au préalable versé une fabuleuse rançon de 70 mètres cube d'or ! La majeure partie de cette fortune sera expédiée à Charles Quint et les conquistadores se partageront le reste. Commence alors une période troublée par des soulèvements indigènes et des querelles opposant Pizarre à Almagro. Elle ne prendra fin qu'avec l'exécution d'Almagro et l'assassinat de Pizarre en 1542.

Les conquérants

Cortez et Pizarre sont de purs produits des visées expansionnistes de la société espagnole de la Renaissance. Ils sont d'extraction modeste et vont d'abord chercher fortune aux Antilles, avant de se lancer dans des entreprises audacieuses, poussés autant par l'appât du gain que par le désir de conquérir de nouvelles terres.

Tous deux vont adopter le système de la *compana*, sorte de contrat par lequel plusieurs personnes mettent tout en commun et décident de partager leurs bénéfices futurs. Ils ont également en commun un besoin viscéral de légaliser leur pouvoir. Cortez va fonder des villes et recevoir de Charles Quint le titre de gouverneur de la Nouvelle-Espagne (Mexique) en 1528. Pizarre, pour sa part, se fera attribuer les titres de marquis, de capitaine général et de gouverneur de Nouvelle-Castille (nord du Pérou).

Les conquêtes de Cortez, comme celles de Pizarre, seront émaillées de révoltes et d'insurrections. Les Indiens de la Pampa et ceux du Chili méridional parviendront à se soustraire à l'emprise espagnole.

Il faut aussi parler des rapports houleux que les conquistadores vont entretenir avec les autorités des colonies. Ainsi, les gouverneurs des Antilles, préoccupés par l'ampleur des pertes consécutives aux expéditions de Pizarre, ne se priveront pas pour mettre des bâtons dans les roues de ce dernier. Malgré tout, rien ne parviendra à entamer la farouche détermination des conquérants qui persisteront à croire en leur bonne étoile... sans jamais s'embarrasser de scrupules.

L'exploitation méthodique des nouveaux territoires

Parallèlement aux conquêtes foudroyantes de Cortez et de Pizarre, diverses institutions vont être progressivement mises en place afin d'assurer une exploitation rationnelle des colonies d'Amérique.

En 1503, l'Espagne crée tout d'abord la *Casa de Contratacion* (Maison de Traite), un organisme qui va prendre rapidement une importance considérable et qui supervisera toutes les expéditions vers les colonies.

1524 voit ensuite la naissance du *Conseil des Indes*, dont le président, Garcia de Loaysa, est un dominicain qui assume également les fonctions d'archevêque de Séville et de confesseur du roi. Il est assisté d'un chancelier, de conseillers et d'une « équipe technique » formée de chroniqueurs, de cosmographes (navigateurs) et de mathématiciens. Les prérogatives de ce Conseil sont énormes : proposition de candidats aux charges civiles et ecclésiastiques, élaboration des lois, etc.

Au niveau régional, deux vice-royautés vont être fondées : celle de la Nouvelle-Espagne (Mexico/Tenochtitlan) en 1535 et celle du Pérou (Lima) en 1543.

Des « capitaineries générales », sur lesquelles les vice-rois n'exercent aucun pouvoir, sont en outre établies dans les îles ou en marge des territoires conquis.

Des circonscriptions judiciaires, appelées *audiencia*, sont superposées aux vice-royautés et aux

capitaineries. L'administration fiscale est représentée par des caisses régionales chargées de collecter trois types d'impôts principaux : le Quinto Real (20 % de la production minière), les droits de douanes (5 % sur les importations) et les tributs versés par les Indiens (sous forme d'épices).

Au niveau local, les Espagnols imposent le système municipal castillan. Chaque ville est dirigée par un conseil, dont les membres élus sont contrôlés par un représentant de la Couronne : le *corregidor*. Les juges, ou *alcades*, sont choisis par tirage au sort au sein de la population. En 1550, il existe déjà une vingtaine de municipalités de ce type.

Sur le plan religieux, les choses ne traînent pas non plus. Dès 1547, trois archevêchés sont implantés (St-Domingue, Mexico et Lima), ainsi qu'une vingtaine de diocèses. Un bon millier de moines (dont la moitié sont des franciscains) vont s'installer dans les territoires nouvellement conquis. Les conversions sont massives : plus de cinq millions de baptêmes entre 1524 et 1536 ! Les missionnaires ont pour habitude de concentrer les nouveaux convertis dans des zones appelées *reductions*, ce qui a pour avantage de regrouper la main-d'œuvre, tout en permettant un meilleur contrôle de la population.

Les ressources les plus importantes du Nouveau-Monde proviennent des mines. A partir de 1520, la production d'or va baisser considérablement et c'est l'argent qui prendra le relais (exploitation intensive des mines de Potosi et de Zacatecas au début des années 40).

Les échanges commerciaux vont surtout bénéficier au royaume de Castille, même s'il arrive que des licences d'exploitation soient octroyées à des étrangers ; c'est ainsi le cas pour les Welser, des financiers d'Augsbourg, qui se voient confiés en 1526 l'exploitation exclusive du Vénézuela.

La population indigène fournit une main-d'œuvre à bon marché, mais la maladie et les traitements inhumains auxquels elle est soumise vont littéralement la décimer. Malgré les rapports alarmants du dominicain Las Casas – soutenu par une partie du clergé – le système des travaux forcés dans les mines et encomienda sera longtemps maintenu. Tragique ironie de l'histoire, les efforts de Las Casas visant à protéger les Indiens auront finalement pour conséquence de provoquer l'importation d'esclaves noirs...

Conclusion

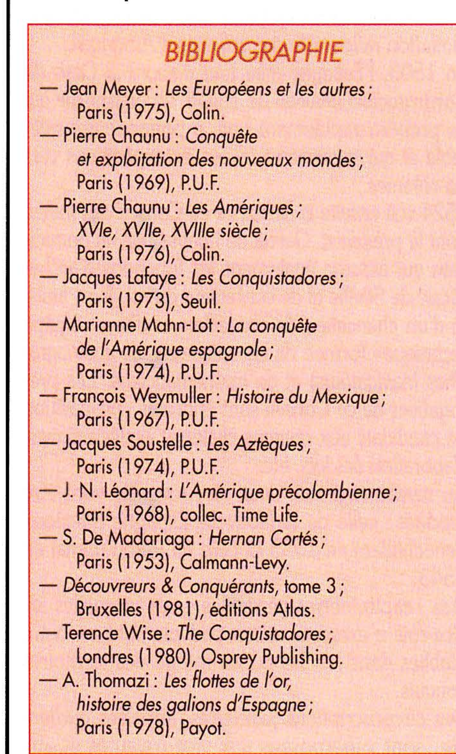
On ne peut qu'être étonné par la rapidité avec laquelle une poignée d'Espagnols s'est emparée du Mexique et de la plus grande partie de l'Amérique du Sud. Certes, des circonstances politiques et religieuses ont facilité l'écroulement des Empires aztèque et inca, mais une partie du succès de ces opérations doit aussi être mise sur le compte de l'incroyable opiniâtreté (ou avidité) de quelques individus.

Largement encouragée par le pouvoir royal, l'exploitation systématique des richesses minières du Nouveau-Monde va déverser sur l'Europe une quantité considérable de métaux précieux, au moment où, précisément, le développement de l'économie réclame un accroissement de la circulation monétaire. Paradoxalement, cet afflux va entraîner une vive spéculation et une hausse générale des prix. Comme de juste, l'Espagne en sera la principale victime et son influence déclinera avec le siècle, tandis qu'elle s'enlisera dans une crise sociale complexe. L'argent des Amériques, après avoir fait un temps sa gloire, au prix d'un véritable génocide, provoquera au bout du compte son déclin...

Denis Beck
illustration : Rolland Barthélémy



Quelques détails de l'équipement des conquistadors.



BIBLIOGRAPHIE

— Jean Meyer : *Les Européens et les autres* ; Paris (1975), Colin.
— Pierre Chaunu : *Conquête et exploitation des nouveaux mondes* ; Paris (1969), P.U.F.
— Pierre Chaunu : *Les Amériques ; XVIe, XVIIe, XVIIIe siècle* ; Paris (1976), Colin.
— Jacques Lafaye : *Les Conquistadores* ; Paris (1973), Seuil.
— Marianne Mahn-Lot : *La conquête de l'Amérique espagnole* ; Paris (1974), P.U.F.
— François Weymuller : *Histoire du Mexique* ; Paris (1967), P.U.F.
— Jacques Soustelle : *Les Aztèques* ; Paris (1974), P.U.F.
— J. N. Léonard : *L'Amérique précolombienne* ; Paris (1968), collec. Time Life.
— S. De Madariaga : *Hernan Cortés* ; Paris (1953), Calmann-Levy.
— *Découvreurs & Conquérants*, tome 3 ; Bruxelles (1981), éditions Atlas.
— Terence Wise : *The Conquistadores* ; Londres (1980), Osprey Publishing.
— A. Thomazi : *Les flottes de l'or, histoire des galions d'Espagne* ; Paris (1978), Payot.

SOURCES :

Hernan Cortez : *La conquête du Mexique* ; Paris (1979), Maspero.

Bernal Diaz del Castillo : Historia Verdadera ; *Paris (1877).*

B. de Las Casas : Historia de Las Indias.



Cortez et ses troupes pris au piège dans Tenochtitlàn.

Extrait de Le destin brisé de l'empire aztèque ; Découvertes Gallimard.

Sous les ordres de Cortez : l'épée, l'or et la croix

« Ce ne sont pas là des vieux contes et des histoires de Romains de plus de mille sept cents ans de date ; c'est hier, peut-on dire, que se passèrent les événements qu'on lira dans cette histoire... »

Bernal Diaz del Castillo, compagnon de Cortez.

Guidés par la folie de l'or, les hommes de Cortez vont se tailler, à la force de l'épée, une route au travers d'un continent hostile. Beaucoup mourront en chemin, mais les survivants vont écrire en lettres de sang la fantastique épopée des conquistadores...

SOLDATS DE LA COURONNE D'ESPAGNE

Au XVIe siècle, l'Espagne possède les meilleures troupes du monde. Ses soldats font régner la terreur dans toute l'Europe et son empire s'étend jusqu'aux Pays-Bas. Quand Cortez pose le pied en Amérique, il a sous ses ordres des unités d'élite parfaitement conscientes de leur valeur...

La leçon des Suisses

Ce sont les Suisses qui, au XVe siècle, furent les premiers à comprendre que les méthodes de la guerre médiévale étaient dépassées. Un siècle plus tard, les Espagnols ont su tirer parti de leurs enseignements.
Pour bien comprendre comment sont nées les tactiques militaires de la Renaissance, il faut savoir que les Suisses étaient au départ des troupes mal équipées qui ne disposaient pas d'une puissante cavalerie lourde (chevaliers en armure) capable de se mesurer à celles des grandes armées de l'époque. Pour survivre, ils durent bouleverser les habitudes des champs de bataille. Comme leur cavalerie ne faisait pas le poids, ils axèrent toutes leurs tactiques sur les manœuvres de l'infanterie. Or, le fait que leurs fantassins ne soient pas gênés par un équipement encombrant leur permettait de se déplacer plus rapidement que l'adversaire. Evidemment, pour que ce genre de tactique soit utilisable, il fallait que les hommes réagissent instantanément. Les Suisses imposèrent donc une discipline de fer à leurs troupes. Ce qui était au départ un choix imposé par la nécessité se révéla d'une extrême efficacité sur le terrain.

L'armée d'Espagne

En privilégiant l'infanterie, les Espagnols s'affirment comme les héritiers directs des combattants suisses. Mais ce choix tactique n'explique pas à lui seul la suprématie de l'armée d'Espagne. D'autres éléments sont également à prendre en compte...
• **La noblesse de l'infanterie**. A la fin du Moyen Age, l'Espagne est un pays presque ruiné. Beaucoup de nobles sont obligés d'abandonner leurs terres pour aller chercher fortune. Comme l'exercice du commerce leur est interdit, un bon nombre n'hésitent pas à s'engager dans l'infanterie qui était jusqu'alors réservée aux gens du peuple. Cet afflux d'officiers de valeur va apporter un sang neuf à une armée qui en avait bien besoin.
• **La conscription**. Même si à l'instar de toutes les autres armées, celle d'Espagne est composée en grande partie de mercenaires, elle fait aussi beaucoup appel à la conscription. En 1494, l'ordonnance de Valladolid a décrété que de tous les hommes âgés de vingt à quarante-cinq ans, un sur douze devait accomplir un service militaire rétribué au service de la Couronne. Bien entraînés, ces conscrits vont pendant plus d'un siècle former le « noyau dur » de l'armée espagnole. Et si, en principe, les hommes de troupe devaient tous toucher trois escudos par mois, la solde était toujours distribuée en priorité aux Espagnols de souche.
• **Un État militaire**. Au Moyen Age, les armées étaient traditionnellement levées par les nobles qui disposaient ainsi d'une certaine indépendance. L'armée espagnole est la première à être organisée par un État, ce qui permet une bien meilleure coordination de ses multiples activités (pendant plus d'un siècle, l'Espagne va être perpétuellement en guerre en Europe... et en Amérique).

Organisation

Au début du XVIe siècle les troupes espagnoles sont traditionnellement organisées en « compagnies » d'environ 250 hommes comprenant : 200 piquiers et 20 arquebusiers, ainsi que 11 officiers et « employés » (dont un joueur de flûte et un barbier). Ces compagnies étaient placées sous les ordres d'un « capitaine » (notez que ce mot signifie avant tout « chef »).

Equipement

• **Vêtements**. Contrairement à une idée encore trop répandue, les soldats ne portent pas en permanence leur armure ! Une fois par an, des vêtements civils leur sont distribués. Il s'agit le plus souvent de culottes, de pourpoints rembourrés et de chapeaux à la mode du jour (les officiers portent aussi une « fraise » autour du cou). A noter que ces tenues ne sont pas « uniformisées ». A l'époque, en effet, on considère que les soldats font preuve d'une plus grande fierté quand ils portent des vêtements adaptés à leurs goûts.
• **Armure**. L'épais corselet de métal en usage dans l'armée d'Espagne peut peser jusqu'à 32 kilos. C'est pourquoi beaucoup de soldats préfèrent porter des cottes de mailles, qui sont nettement moins lourdes (14 kilos au maximum). Les conquistadores, quant à eux, vont assez rapidement abandonner leurs armures de métal au profit de vestes de protection en coton rembourrées de fibres végé-

tales. Celles-ci étaient plus légères et ne risquaient pas de rouiller, ce qui les rendait beaucoup mieux adaptées aux combats dans la jungle.

• **Casques**. Le *morion* (casque relevé sur l'avant et l'arrière), que l'on associe souvent aux soldats espagnols de la Renaissance, n'était pas encore très répandu à l'époque où Cortez mena sa première expédition. La plupart des conquistadores portaient en fait une *bourguignotte* (casque couvrant la nuque et doté d'une visière).

• **Arquebuses**. Ces armes, d'une efficacité redoutable sur les champs de bataille européens, ne vont pas jouer un grand rôle dans la conquête du Mexique. Pour s'en servir, il fallait en effet avoir le temps de les charger, de trouver un appui... et d'allumer le briquet permettant leur mise à feu. Or, les tactiques de guérilla employées par les Aztèques laissaient rarement aux Espagnols le temps de réagir !

• **Piques**, lances et hallebardes. Ces armes mesurent de 2 à 4 mètres. La plus efficace est sans aucun doute la hallebarde qui cumule les avantages d'une lance et d'une hache de guerre.

• **Epées**. Les Aztèques utilisent de grossières épées de bois aux tranchants de pierre taillée, qui ne peuvent porter que des coups de taille. Les épées en acier des Espagnols, par contre, sont fines, légères, effilées et tranchantes comme des rasoirs. Les plus réputées sont fabriquées à Tolède.

• **Boucliers**. Fantassins et cavaliers emploient couramment de petits boucliers ronds en métal, cuir ou bois.

ARRIVER EN AMERIQUE

Quand Christophe Colomb revient en Espagne pour annoncer qu'il a trouvé une nouvelle route conduisant jusqu'aux Indes, il provoque une véritable ruée vers l'ouest. Tous les mois, des vaisseaux partent d'Europe pour se rendre à Cuba, Haïti ou Saint-Domingue, en quête d'or et d'épices. Pourtant, la traversée de l'Atlantique n'a à l'époque rien d'un voyage d'agrément...

La route de l'ouest

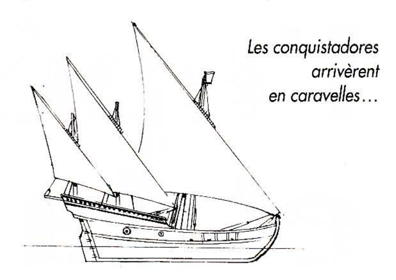
Quand un navigateur de la Renaissance veut se rendre en Amérique, il doit suivre le même trajet que Christophe Colomb : descendre jusqu'aux îles Canaries, puis de faire route vers l'ouest en tirant parti des vents alizés. La traversée de l'Atlantique dure en général plus d'une trentaine de jours.

Pour se repérer sur l'océan, les marins espagnols disposent seulement de boussoles grossières et d'astrolabes qui permettent de mesurer la hauteur des astres au-dessus de l'horizon. Leurs cartes maritimes – que toute l'Europe leur envie – sont truffées d'erreurs et vont plus d'une fois causer la perte de capitaines trop aventureux.

Pour revenir des Amériques, le chemin est tout tracé. En partant des Antilles, il faut remonter au nord jusqu'à trouver des vents allant vers l'est. Pendant trois siècles, tous les voiliers vont suivre ce chemin.

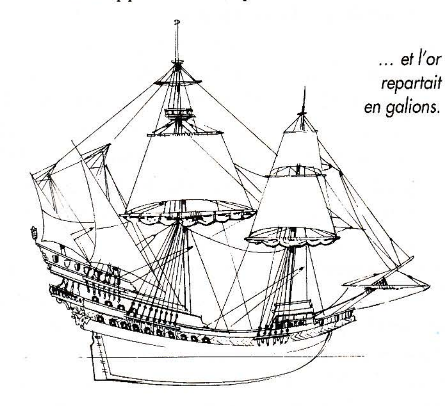
Les bateaux

• **La caravelle**. Quand Cortez quitte Cuba pour se rendre au Mexique, il utilise le même type d'embarcation que Christophe Colomb. La caravelle (ou nef) est à l'époque le meilleur choix pour effectuer un long voyage. Ce navire léger et doté d'un faible tirant d'eau est capable d'atteindre des vitesses appréciables par vent arrière. Facilement reconnaissable avec sa proue et sa poupe surélevées, il peut affronter les pires tempêtes avec de bonnes chances de s'en sortir. Ses trois mats en éventail sont gréés, selon les cas, de voiles carrées ou triangulaires (latines). Ses principaux défauts sont sa petite taille (moins de trente mètres en général) et sa faible maniabilité. Chose surprenante, alors que nous avons tous, un jour ou l'autre, vu des reproductions des caravelles, les historiens ont toujours aujourd'hui peu d'informations à leur sujet...



Les conquistadores arrivèrent en caravelles...

• **Le galion**. Avec la découverte de nouvelles terres et de nouvelles richesses, il a été nécessaire de concevoir un nouveau type de navire possédant une soute plus spacieuse et capable de se défendre contre les pirates. C'est ainsi que naquirent les galions, inspirés des anciennes caraques (vaisseaux marchands du Moyen Age). Les premiers exemplaires étaient dotés de rames, à l'instar des galères (d'où leur nom), mais les suivants vont vite devenir de purs voiliers dont les « châteaux » arrières richement ornementés vont entrer dans la légende. Au XVIe siècle, ce sont généralement des navires à deux ponts, avec trois ou quatre étages à la poupe, où résident les passagers de marque. Ils peuvent emporter jusqu'à huit cents tonnes de marchandises. Ils sont relativement rapides, mais aussi très instables. Une forte bourrasque prise de travers peut suffire à les faire chavirer. A l'origine, ils possédaient tout au plus une douzaine de canons, mais leur armement ne va cesser de croître avec le développement de la piraterie.



... et l'or repartait en galions.

LA CONQUETE DU MEXIQUE

Personnalités

• ***Hernan Cortez***. Le conquérant du Mexique n'a que trente-trois ans quand il lance sa fameuse expédition. Son compagnon d'aventure, Bernard Diaz del Castillo, dit de lui que c'est un « charmant causeur, d'un naturel paisible et aimable », ce qui est surprenant pour un homme qui n'hésitera pas à massacrer sans le moindre remord les Indiens du Mexique. En fait, il a surtout l'intelligence de ne pas chercher querelle à ses compatriotes à tout bout de champ... les conquistadores faisant d'ordinaire preuve d'un tempérament bagarreur. Cortez est très coquet, il se ruine en bijoux pour lui-même et sa femme. Cette dernière mérite d'ailleurs d'être citée, car son tempérament était hors du commun. Doña Catalina Suarez Pacheco fut en effet l'une des premières femmes à embarquer pour les Indes occidentales (ainsi s'appelaient les Antilles). Après avoir obligé Cortez à l'épouser, elle va lui mener une vie impossible, n'hésitant pas à le tourner en ridicule à la moindre occasion. De l'avis des chroniqueurs de l'époque, c'est elle qui tient les rênes du ménage...

• ***Jeronimo de Aguilar***. Ce marin natif de Palos fit naufrage alors qu'il se rendait de Darien à Saint-Domingue. Après avoir évité de justesse d'être sacrifié aux dieux indigènes, il parvint à se réfugier sur l'île de Cozumel où il vécut pendant huit ans au milieu des Indiens. Quand Cortez le rencontre, alors qu'il s'apprête à aborder les côtes du Yucatan, il a beaucoup de mal à croire qu'il a affaire à un Espagnol. Brun de peau, le crâne tondu comme les esclaves, Jeronimo est vêtu de haillons qui le font ressembler à un « sauvage ». Pourtant, Cortez va trouver en lui un allié précieux, car c'est un homme cultivé (il est chef pilote de métier) qui connaît bien les coutumes indiennes. Il lui servira de traducteur et saura le conseiller adroitement sur l'attitude à adopter avec les Aztèques.

• ***Gonzalo Guerrero***. Guerrero était sur le même navire que Jeronimo de Aguilar et a connu les mêmes déboires. Pourtant, lui va apprendre à aimer les Indiens dont il adoptera très vite les mœurs. Quand Cortez arrive sur l'île de Cozumel, il refuse catégoriquement de le rencontrer. Au cours des huit années qu'il a vécues à l'écart de la civilisation, il s'est marié et a eu trois enfants. Pour défendre son foyer, il ira jusqu'à organiser la lutte contre ses compatriotes, ce qui lui vaudra le surnom de Guerrero le Renégat.

• ***Doña Marina***. Après avoir été offerte comme esclave à Cortez, cette fille de dignitaire indien va beaucoup aider les Espagnols dans leur lutte contre les Aztèques. Pour une raison qui nous est inconnue, elle éprouvait une haine profonde à l'encontre des maîtres du Mexique. Et si Cortez l'utilise comme interprète (elle parle le nahuatl), elle va se servir du Conquistador pour assouvir une vengeance personnelle...



Les armes secrètes des conquistadores

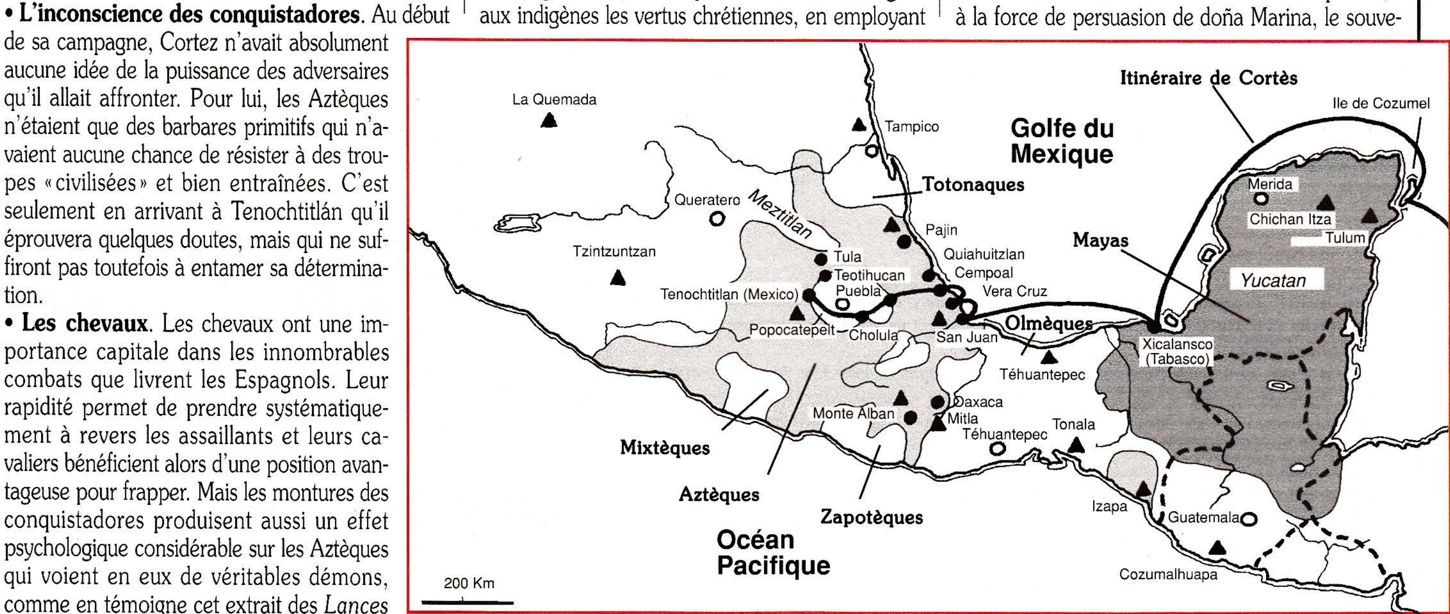
Comment une poignée de soldats hirsutes est-elle parvenue à vaincre un empire comptant plusieurs millions de sujets ? Bien sûr, la chance a beaucoup joué dans la conquête, mais d'autres facteurs doivent aussi être pris en compte...

• **L'apparence des conquistadores**. Quand les Espagnols débarquent sur les côtes du Mexique, les Aztèques croient d'abord avoir à faire à des êtres surnaturels. Ils n'ont jusqu'alors jamais vu d'hommes possédant un système pileux aussi développé (les Indiens ont très peu de barbe !) et une peau aussi blanche. Comme ces hommes portent en plus d'étonnantes armures de métal et utilisent des « bâtons de tonnerre », les indigènes sont saisis d'une crainte quasi religieuse. Moctezuma, l'empereur aztèque, va un temps croire que Cortez est la réincarnation de Quetzalcoatl, le serpent à plumes. Les mauvais présages qui ont émaillés son règne l'ont convaincu qu'il connaîtrait un destin tragique et il va longtemps hésiter quant à l'attitude à adopter à l'égard des étrangers. Quand il voudra enfin réagir, il sera trop tard...

• **L'organisation politique aztèque**. L'empire du Mexique est dirigé par un gouvernement ultra centralisé. Tous les pouvoirs reposent entre les mains du souverain. Quand celui-ci est capturé par les Espagnols, les institutions qui permettaient aux Aztèques de contrôler les multiples tribus de la région vont s'effondrer. C'est également ce qui se passera au Pérou, près de dix ans plus tard, quand Pizarre s'assurera de la personne d'Atahualpa, le Grand Inca...

• **L'inconscience des conquistadores**. Au début de sa campagne, Cortez n'avait absolument aucune idée de la puissance des adversaires qu'il allait affronter. Pour lui, les Aztèques n'étaient que des barbares primitifs qui n'avaient aucune chance de résister à des troupes « civilisées » et bien entraînées. C'est seulement en arrivant à Tenochtitlán qu'il éprouvera quelques doutes, mais qui ne suffiront pas toutefois à entamer sa détermination.

• **Les chevaux**. Les chevaux ont une importance capitale dans les innombrables combats que livrent les Espagnols. Leur rapidité permet de prendre systématiquement à revers les assaillants et leurs cavaliers bénéficient alors d'une position avantageuse pour frapper. Mais les montures des conquistadores produisent aussi un effet psychologique considérable sur les Aztèques qui voient en eux de véritables démons, comme en témoigne cet extrait des *Lances Brisées*, un récit racontant la conquête du point de vue des Indiens : « Ces animaux s'ébrouent et mugissent. Ils transpirent beaucoup et leur sueur ruisselle sur le sol. L'écume de leur museau se répand sur la terre comme de grosses gouttes de mousse d'amole [une plante utilisée comme savon par les Aztèques]. Ils font beaucoup de bruit quand ils courent ; ils produisent un grand vacarme, comme s'il pleuvait des pierres sur la terre. Le sol s'ouvre sous leurs sabots et reste balafré après leur passage. »



• **La maladie**. Les Espagnols vont introduire sur le continent américain des affections inconnues (la variole, entre autres) qui vont décimer les autochtones. En 1519, le Mexique compte vingt-cinq millions d'habitants. En 1568, ils ne seront plus que deux millions et demi...

Chronologie

10 février 1519. Cortez quitte Cuba à la tête d'une escadre formée de dix caravelles. Il fait escale sur l'île de Cozumel où il rencontre Jeronimo de Aguilar. Peu de temps après, à la suite d'une échauffourée avec les indigènes, Cortez reçoit en cadeau 20 femmes esclaves. L'une d'elles reçoit le nom de Marina.

Jeudi saint 1519. La flotte jette l'ancre dans le port de San Juan de Ulloa. Cortez reçoit à plusieurs reprises des émissaires de Moctezuma. On procède à quelques échanges de cadeaux (de l'or contre des verroteries !) et les envoyés du souverain aztèque tentent de dissuader les Espagnols de se rendre jusqu'à Tenochtitlán. L'armée, qui campe dans les dunes, souffre du climat et des moustiques. Les partisans de Diego Velasquez – gouverneur de Cuba et ennemi juré de Cortez – veulent repartir car ils estiment que leur mission est déjà terminée... Cortez doit déployer des trésors de diplomatie pour que ses hommes acceptent de le suivre plus avant dans les terres. Entre-temps, il a reçu la visite d'Indiens de la tribu des Totonaques qui sont prêts à se rebeller contre Moctezuma. Il décide donc de faire route avec ses navires jusqu'en pays totonaque (où sera fondé plus tard le port de Vera Cruz). Quand il découvre des temples dédiés à des divinités sanguinaires, il entreprend aussitôt d'enseigner aux indigènes les vertus chrétiennes, en employant la manière forte. Redoutant toujours que ses compagnons décident de déserter, il n'hésite pas à faire échouer son escadre sur la côte.

Août 1519. Cortez lance une expédition en direction de Tenochtitlán. Il emmène 400 fantassins, 15 cavaliers, 7 canons, 4 fauconneaux (petits canons rustiques), 17 arquebuses et 32 arbalètes. Il est également accompagné de nombreux guerriers et porteurs Totonaques.

Septembre-octobre 1519. Après la chaleur étouffante qu'ils ont connue sur les côtes, les Espagnols vont souffrir du froid dans les montagnes. Sur leur chemin, ils rencontrent souvent des temples jonchés d'ossements humains, ce qui ne fait que renforcer leur détermination. Les Totonaques leur ont conseillé de passer par Tlaxcala, une région qui serait également sur le point de se soulever. En fait, les conquistadores subissent de lourdes pertes au cours des combats qui les opposent aux Tlaxcaltèques. De nouveaux envoyés de Moctezuma se présentent au camp espagnol. Le souverain aztèque est maintenant prêt à payer un tribut et à reconnaître Charles Quint comme suzerain, si les Espagnols promettent de ne pas essayer de prendre sa capitale. Mais Cortez est maintenant trop près du but pour renoncer.

Fin octobre-début novembre 1519. Les conquistadores concluent une trêve avec les Tlaxcaltèques. Ceux-ci vont se révéler très utiles aux Espagnols pour déjouer les pièges que les habitants de Cholula – leurs ennemis héréditaires – vont leur tendre quelques jours plus tard.

8 novembre 1519. Cortez entre dans Tenochtitlán. Les Espagnols sont sidérés par la splendeur de la capitale aztèque et prennent soudain conscience de l'ampleur de la tâche qu'ils ont entreprise. Mais le fait de réaliser qu'ils ne sont qu'une poignée d'hommes pour conquérir l'un des empires les plus puissants du monde ne suffit pas à les décourager.

Novembre 1519-juin 1520. Au bout de quelques temps, Cortez finit par remarquer que la société aztèque est extrêmement centralisée ; il décide donc de frapper au plus haut niveau. Accompagné de cinq capitaines, il se rend au palais de Moctezuma et invite celui-ci à le suivre sur le champ. Grâce à la force de persuasion de doña Marina, le souverain accepte de partir avec ses femmes et ses conseillers. Il est aussitôt placé sous bonne garde. Un peu plus tard, les Espagnols apprennent que dix-huit navires affrétés par l'évêque de Burgos (le protecteur de Diego Velasquez) viennent d'aborder à San Juan de Ulloa. Pour faire face à ce péril, Cortez part affronter les nouveaux venus. Il ne laisse à Tenochtitlán qu'un petit détachement placé sous les ordres de son lieutenant Pedro de Alavarado, un homme réputé pour sa brutalité. Cortez va alors réussir l'exploit de vaincre les troupes de Bur-

gos... avant de les rallier à sa cause. Il revient avec 13000 soldats, 96 chevaux, 80 arquebusiers et 80 arbalétriers.

24 juin 1520. Quand Cortez arrive avec ses renforts à Tenochtitlán, la situation a changé. La capitale est désormais silencieuse et hostile. Quelques jours plus tard, les Aztèques passent à l'attaque. Ils détruisent les ponts qui enjambent la lagune afin de couper la retraite aux Espagnols (Tenochtitlán est une cité lacustre!) et soumettent ces derniers à des assauts féroces. Les assiégés tentent alors une sortie par le grand temple dont les marches vont être le cadre de furieux corps-à-corps. Arrivés au sommet de l'édifice, les Espagnols brûlent les idoles qui s'y trouvent dans l'espoir de décourager leurs adversaires. Cortez ordonne alors à Moctezuma de s'adresser à son peuple afin de lui faire entendre raison. Le dernier souverain aztèque meurt sous les flèches et les jets de pierres de ses sujets.

10 juillet 1520. La situation des Espagnols est intenable, ils doivent évacuer Tenochtitlán. Comme tous les ponts ont été coupés, ils sont obligés de fabriquer une passerelle de fortune. A minuit, ils tentent une sortie; cette nuit restera dans l'histoire sous le nom de *Noche Triste*... A peine Cortez et son avant-garde ont-ils franchi la passerelle que celle-ci se retourne. Montés sur des barques, les Aztèques font tomber une pluie de flèches sur les conquistadores. Tant bien que mal, Cortez parvient à se réfugier chez ses alliés de Tlaxcala. Il a perdu 870 soldats et toute son artillerie, il ne lui reste plus que quelques arquebuses (mais pas de poudre), 6 arbalètes et 17 chevaux.

Juillet 1520-avril 1521. Au cours des mois qui suivent, les conquistadores survivants ne vont pas perdre leur temps. Malgré de fréquentes escarmouches, ils commencent à construire une petite flotte de brigantins destinée à faire le siège de Tenochtitlán depuis la lagune. Quelques navires européens leur apportent des chevaux et des canons.

Mai 1521. Les conquistadores (850 fantassins, 86 cavaliers et 15 canons) assiègent Tenochtitlán. Les Aztèques sont maintenant commandés par Cuauhtémoc, le propre neveu de Moctezuma. Le siège dure 93 jours. La conquête de la capitale va donner lieu à de terribles combats rythmés par le fracas des tambours de guerre mexicains. Quand les Espagnols arrivent en vue du grand temple, ils peuvent constater que les Indiens ont redoublé leurs sacrifices. Terrorisés, beaucoup de Tlaxcaltèques désertent. Les Espagnols parviennent néanmoins à prendre de haute lutte le centre religieux de la capitale.

13 août 1521. Cuauhtémoc est fait prisonnier alors qu'il tente de s'enfuir (il sera pendu quelques années plus tard). Les tambours de guerre se taisent et le silence s'abat sur Tenochtitlán: l'Empire aztèque n'est plus...

Conclusion

Quand Cortez rentre en Espagne en 1528 après avoir conquis le Yucatan, le Guatemala et le Honduras, il est accueilli en triomphateur. Son cousin Francisco Pizarre, de huit ans son aîné, va profiter de cette occasion pour demander à Charles Quint la permission de partir à la conquête du Pérou. On connaît la suite...

Au XVIe siècle, on estime qu'il n'y avait que quatre-vingt-dix tonnes d'or dans toute l'Europe. En moins de quarante ans, de 1521 à 1560, le Mexique et le Pérou vont fournir plus de cent tonnes de ce métal précieux à la Couronne espagnole! A la lumière de ces chiffres, il est facile de comprendre l'influence considérable que la conquête de l'Amérique a eu sur l'économie et la politique de la Renaissance. Quel que soit le jugement que l'on puisse porter sur les conquistadores, il faut reconnaître qu'ils ont beaucoup contribué à l'essor des sociétés européennes!

Brigitte Brunella

illustration : Rolland Barthélémy

Les instantanés de CB

La conquête du Mexique se prête particulièrement bien à une campagne de jeu de rôle. Les conquistadores ont en effet vécu, entre 1519 et 1521, une étonnante succession d'aventures (traversée des montagnes, rencontre de peuplades plus ou moins hostiles, siège de Tenochtitlán). Si cela vous tente, confiez à vos joueurs des personnages qui leur permettront de prendre part à toutes les péripéties de l'odyssée de Cortez: gardes du corps de doña Marina, éclaireurs, officiers...

La Noche Triste

10 juillet 1520. Les conquistadores sont pris au piège dans Tenochtitlán. A la nuit tombée, Cortez ordonne aux PJ d'aller se livrer à une discrète reconnaissance avant que ses troupes n'essayent de rejoindre le rivage du lac de Texcoco.

— Les personnages vont devoir trouver le moyen de quitter le campement espagnol sans être remarqués par les sentinelles indiennes. Une fois infiltrés au sein des lignes ennemies, ils constateront vite que les Aztèques sont prêts à massacrer leurs compagnons dès qu'ils sortiront. Evidemment, ils ne parviendront pas à revenir à temps pour prévenir Cortez (on ne peut pas changer le cours de l'Histoire). Ils auront déjà bien assez de mal à sauver leur propre peau...

Capturez le chef!

13 août 1521. Cortez projette de capturer Cuauhtémoc, le chef des Aztèques. Il confie cette mission aux PJ.

— Les derniers résistants se sont réfugiés dans un quartier qui a été entièrement encerclé par les conquistadores. Les PJ vont devoir profiter d'un assaut pour s'introduire dans ce bastion afin de trouver Cuauhtémoc. Ils vont arriver juste au moment où celui-ci s'enfuit à bord d'une pirogue. Oseront-ils se lancer à sa poursuite?

Un corsaire chanceux

Quand, en 1522, le corsaire français Jean Fleury aperçoit au large des Açores trois caravelles espagnoles qui reviennent du Nouveau-Monde, il est loin de se douter qu'il est sur le point de faire l'une des prises les plus fabuleuses de tous les temps...

Ce jour-là, Fleury est à la tête d'une flottille de huit bâtiments appartenant à Jean Ango, un armateur de Dieppe. Après une course-poursuite, il parvient à capturer deux vaisseaux qui ont été durement éprouvés pendant la traversée de l'Atlantique (le troisième réussit à se réfugier dans le port de Santa Maria). Une fois qu'il a réduit leur équipage à l'impuissance, il découvre dans les soutes le trésor des rois du Mexique que Cortez destinait à Charles Quint: une émeraude grosse comme le poing, de la vaisselle d'or et d'argent, des bracelets, des colliers, des boucles d'oreilles, des bagues, des idoles enchâssées de pierres fines, des masques en métaux précieux, des fourrures rares, etc.

L'ère de la piraterie allait vraiment commencer...



La fièvre jaune

Le monde de la Renaissance est littéralement obsédé par l'or. Plus qu'un symbole de puissance, le métal jaune est le «nerf de la guerre» qui permet de lever des troupes et de lancer des conquêtes. Les grands d'Europe sont prêts à tout – même à oublier les principes élémentaires de la charité chrétienne – pour satisfaire leur appétit de richesses. Il suffit que le plus méprisable des pirates apporte de l'or à son souverain pour que ses fautes soient aussitôt pardonnées et qu'il devienne un pair du royaume! Cette folie dévorante n'épargne aucune couche de la société. Tout le monde rêve en évoquant des contrées fabuleuses situées au-delà des mers. Marco Polo n'est-il pas allé jusqu'en Chine pour trouver le mythique Xipangu, où les toits des maisons étaient censés être couverts de feuilles d'or?

Mais la légende la plus tenace est certainement celle qui parle du pays imaginaire de l'El Dorado (Le Doré) dont la jungle mystérieuse est censée abriter une tribu aux mœurs étranges. Chaque fois qu'un nouveau chef est élu, son corps est enduit de résine que l'on recouvre ensuite d'une épaisse couche de poussière d'or. Le monarque doit alors plonger dans un lac sacré et y demeurer jusqu'à ce que la dernière parcelle d'or se soit décollée...

Ce mythe va faire fureur pendant plusieurs siècles et provoquer la mort de millions d'hommes. Espagnols, Portugais, Hollandais, Anglais et Français vont sillonner sans relâche le continent américain en quête d'un rêve doré. Beaucoup de ces explorateurs disparaîtront sans laisser de trace, au cœur de la forêt vierge. Mais avant de trouver le trépas, ils auront le temps de massacrer les nations indiennes qui auront le malheur de se trouver sur leur chemin...

Comment mélanger habilement les différents cosms de Torg ?

Le monde de Torg est composé de différents royaumes reliés à la Terre. D'habitude, le maître de jeu a plutôt tendance à créer des aventures utilisant les ressources d'un seul cosm, pour des raisons évidentes de facilité et de cohérence. Néanmoins, il est possible de mettre en place des aventures impliquant plusieurs cosms. Afin d'aider à l'élaboration de telles histoires, voici quelques conseils.



Qui connaît bien, tisse bien les intrigues

Tout d'abord, il est important de bien connaître les rapports existant entre les Seigneurs envahisseurs. Ils se combattent, soit !, mais la nature de leurs relations couvre plusieurs registres : haine totale, crainte, jalousie, mépris, etc.

• **Baruk Kaah.** Le Seigneur de la Terre Vivante entretenait des rapports d'aide et d'information avec le Décharné, jusqu'à la disparition de celui-ci. Il a également conclu une alliance avec le Pharaon Moebius, afin de neutraliser l'expansion de la Cyberpapauté, car Baruk Kaah n'aime pas Jean Malraux, qui représente son antithèse. Il accorde encore moins de confiance à Kanawa et au Japon Technologique, non religieux. Enfin, il laisse Aysle se débrouiller dans sa guerre civile. La Terre Vivante ne dispose pas de structure politique : Baruk Kaah ne conçoit que la conquête, et ne tente même pas d'établir des relations diplomatiques avec les autres cosms.

• **Le docteur Moebius.** Le Pharaon de l'Empire du Nil ne fait pas confiance aux autres Seigneurs, bien qu'il travaille occasionnellement avec eux. Il a convenu d'une alliance précaire avec Baruk Kaah, parce qu'il l'estime être le plus faible de ses rivaux. Les techniques sournoises de Kanawa le mettent mal à l'aise. Il considère Dame Pella Ardinay comme une menace indirecte, mais Aysle sert actuellement ses desseins en s'opposant à la Cyberpapauté. Néanmoins, les deux cosms finiront par entrer en guerre. Il pense que Thratchen n'est qu'une façade dans un plan du Décharné, mais n'a aucun désir d'entrer en conflit avec Orrorsh. Il hait particulièrement Jean Malraux.

• **Dame Pella Ardinay.** Le Seigneur d'Aysle se préoccupe surtout de la guerre civile qui l'oppose dans son cosm à Uthorion. Elle désire tout de même aider la Terre à combattre les autres Seigneurs. Le royaume d'Orrorsh est son ennemi juré, ainsi que la Cyberpapauté, car Malraux veut installer son ami Uthorion sur le trône d'Aysle.

• **Uthorion.** Ce Seigneur sans Obscurificateur tente de reprendre le contrôle d'Aysle. Il conseillait Baruk Kaah (et lui offrit l'aide de la Horde Sauvage), mais sans grand enthousiasme. Les autres Seigneurs ne le dérangent pas, tant qu'ils ne tentent pas de s'immiscer dans ses affaires. Il a tout de même tendance à se méfier des agents de Kanawa qui sont envoyés partout dans le monde. Il entretient par contre de bonnes relations avec son ami Jean Malraux, à qui il accorde moins de confiance, depuis l'avènement de la cybernétique dans le royaume de Magna Verita.

• **L'antipape Jean Malraux I.** Le Seigneur de la Cyberpapauté a signé un traité avec Uthorion, ce qui lui permet de mieux le surveiller. Il tente de tromper Dame Ardinay. Moebius est certainement son ennemi juré, et il a envoyé des sages islamiques en Afrique du Nord afin de déclencher un jihad. Baruk Kaah est pour lui une abomination religieuse, et pour le contrer, il tente une ouverture vers le Conseil de Delphes. Il désire voler l'Obscurificateur du Décharné et convaincre les habitants d'Orrorsh qu'ils s'acheminent vers l'apocalypse. En ce qui concerne Kanawa, Malraux fait éliminer tous les Orientaux en Europe, et, par le biais de la propagande et d'un virus cybernétique, cherche à miner le réseau informatique du Japon Technologique.

• **Kanawa.** Le Seigneur du Japon Technologique est un fin calculateur, qui ne s'entend pas avec ses rivaux. Au début de la guerre, il a envoyé des agents pour empêcher l'arrivée du premier Pont Abyssal de la Cyberpapauté, cosm qu'il estime dangereux à cause de la cybernétique. Il a fait de même pour empêcher l'arrivée de Tarkhold en U.R.S.S. Les sbires de Kanawa sont établis dans le monde entier, et ils espionnent les autres Seigneurs.

• **Thratchen.** Le Seigneur usurpateur d'Orrorsh désire acquérir le pouvoir par tous les moyens possibles, mais il est un peu dépassé par les événements.

• **Le Décharné.** Le Torg n'est actuellement pas en position de traiter ni de menacer un autre cosm.

Coups de pouce à la rencontre

L'intrusion d'un cosm dans un autre peut être la motivation principale d'une aventure, ou un élément perturbateur qui coïncide avec la mission des Chevaliers des Tempêtes. Dans ces deux cas, le mélange est possible grâce à l'intervention de certains éléments. En voici quelques exemples, sous forme d'« Instantanés ».

— **Les Chevaliers des Tempêtes.** Ils doivent récupérer un réfugié d'un autre cosm, poursuivi par les sbires de son ancien maître. Ou encore, les services secrets de la Cyberpapauté ont réussi à infiltrer le royaume d'Aysle, et les personnages doivent déjouer leur plan. Une personnalité d'un cosm peut se révéler être en fait un envoyé incognito d'un autre royaume, venu pour saboter les opérations d'un Seigneur rival ; les Chevaliers des Tempêtes choisissent de l'aider, ou de l'en empêcher, afin d'éviter un mal encore plus grand. Des personnages d'autres cosms peuvent aussi aider les Chevaliers dans une cause commune (plus probable dans le cas d'Aysle). Les personnages concernés ne sont d'ailleurs pas obligatoirement les vilains de l'histoire. Une équipe de super-héros de l'Empire du Nil, par exemple, peut intervenir dans une aventure se déroulant en Cyberpapauté.

— **Les Fragments d'Éternité.** C'est certainement le moyen le plus facile de réunir plusieurs cosms dans une même aventure. Ces objets de puissance dissimulés un peu partout sur notre bonne vieille boule de glaise intéressent non seulement les Chevaliers des Tempêtes, mais aussi les Seigneurs. Une course entre plusieurs partis ayant pour but de s'approprier un Fragment d'Éternité donnera du fil à retordre à vos joueurs. Un excellent exemple de ce type de recherche existe dans la Trilogie des *Reliques du Pouvoir*.

• **Les Stelae.** Un des royaumes ayant établi une tête de pont sur Terre désire accroître son influence en prenant possession d'un nouveau terrain. La destruction d'un ou plusieurs Stelae, avant qu'un Pont Abyssal n'apparaisse, peut être le point de départ d'un scénario mêlant différents cosms.

• **Le matériel.** Moebius (ou Kanawa) décide d'envoyer du matériel pour aider un autre Seigneur. La mission des Chevaliers des Tempêtes consisterait, par exemple, à voler les fournitures en question. Ou encore, à déjouer les plans du cosm qui utilise ce matériel. L'antipape, grâce à sa technologie cybernétique, pourrait très bien convertir des habitants d'autres royaumes, et en faire des cybermoines qui menaceraient leur monde.

Vous pouvez constarer que les occasions de faire intervenir plusieurs cosms en même temps ne sont pas rares, et qu'elles débouchent sur des scénarios passionnants.

Bruno Billion

illustration : Didier Guiserix

aide de jeu SIMULACRES

Cette page est ouverte à tous ceux qui ont des idées sur Simulacres et veulent les faire partager.

Le petit capharnaüm n°2

LES SUPER-HÉROS

De nombreux lecteurs me demandent si sortira un Univers Super-Héros. Comme cela n'est pas prévu pour le moment, voici quelques règles pour vous permettre de gérer les super-pouvoirs. À vous ensuite de créer votre propre univers ou bien de les intégrer dans un background plus classique, où seuls quelques personnages ont ce genre de pouvoirs.

Définition d'un super-pouvoir
Chaque super-pouvoir dépend d'une Composante et d'un Moyen. Pour savoir si ce super-pouvoir opère, on lance autant de dés que la valeur de la Composante, et on compte le nombre de lancers dont la valeur est égale ou inférieure à la valeur du Moyen. Les Règnes ne sont pas utilisés.
Exemple : Super Sauterelle (qui a acquis son pouvoir en se faisant mordre par une sauterelle radioactive) a le pouvoir de Saut Exceptionnel, qui dépend de son Corps (qui vaut 5) et de son Action (qui vaut 3). Pour savoir s'il réussit un saut, il lance 5 dés à six faces (3, 2, 4, 6, 1) et compte les valeurs ≤ à 3. Ici il a réussi avec 3 dés.

Utilisation des Énergies
La Puissance permet de lancer un dé supplémentaire par point d'Énergie dépensé. La Rapidité et la Précision augmentent de 1 la valeur du Moyen. Comme d'habitude on dépense 1 PS ou 1 EP par point d'Énergie utilisé.

Valeurs limites
À part pour des cas plus qu'exceptionnels (demi-dieux ou démons), la valeur d'une Composante ne peut dépasser 7, et celle d'un Moyen 5.

Actions usuelles
En dehors de leurs super-pouvoirs, les super-héros font leurs Tests de façon normale.

Valeur des réussites
Une réussite sur un seul dé équivaut à une marge de réussite de 3 pour un être humain normal. Une réussite de deux dés équivaut à une marge de réussite de 10. Ensuite, chaque dé indique un doublement de la réussite. Autant dire qu'entre un humain et un super-héros, il n'y a pas de combat possible, sauf si le super-héros fait un faux pas.

Combats entre super-héros
Chacun combat avec ses propres pouvoirs (Force contre Force, Agilité contre Rayons Laser, etc.). C'est un duel classique. Celui qui obtient le plus grand nombre de réussites remporte la passe d'arme. La différence entre les deux réussites est le nombre de PV, EP ou PS (cela dépend du super-pouvoir utilisé) infligé au perdant.

Mort
Suivant le type d'univers que vous choisissez, les points de Vie perdus peuvent être réels ou être l'équivalent de points de Souffle supplémentaires. En effet, dans les premières BD de super-héros, même les armes ne faisaient que des blessures légères. Auquel cas la récupération de tous les points de Vie se fait en 24 heures.

Nombre de super-pouvoirs
À vous de décider combien de pouvoirs auront les personnages. Je vous suggère de leur en donner un très puissant ou deux moyens. Plus, si vous le désirez, des pouvoirs annexes comme : résister plus facilement aux coups (chaque réussite diminue les dégâts d'un point), à la chaleur, etc.

Comment aller au-delà des règles
N'ayez pas peur de modifier les règles, tout en les respectant dans l'esprit. Par exemple, prenons le cas de Hulk™, bien connu. Il a une Force (Corps+Action) et une Résistance (Corps+Résistance) Exceptionnelles, mais sa Force va en augmentant avec sa rage. On peut donc lui donner au départ un Corps de 5, une Action de 4 et une Résistance de 5. À chaque fois qu'il prend un coup, sa valeur en Corps augmente (jusqu'à 7), puis c'est le tour de son Action (jusqu'à 5). De plus, il a 2 points en Puissance.

Pierre Rosenthal

INVENTIONS EXTRAORDINAIRES & MACHINES INFERNALES *Une aide de jeu par Olivier Legrand*

Que seraient les romans de Jules Verne sans l'obus lunaire, le Nautilus du Capitaine Nemo ou le Dirigeable de Robur le Conquérant ? *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* fournit d'excellents conseils aux meneurs de jeu désireux d'inclure de telles Merveilles de la Science dans leurs scénarios, mais ne propose malheureusement aucune règle permettant aux PJ de marcher sur les traces glorieuses de Léonard de Vinci ou de devancer Thomas Edison lui-même !
Que faut-il donc pour jouer les inventeurs ? Primo, n'est pas inventeur qui veut. Il faut au moins posséder le Talent Science Appliquée ainsi qu'un certain nombre de Talents scientifiques ou techniques : ceux-ci varient en fonction du type d'invention envisagé. Lorsque un PJ lui présente son projet, le meneur de jeu doit décider s'il possède ou non tous les Talents nécessaires à l'élaboration d'un tel projet ; notons que deux ou trois savants peuvent conjuguer leurs Talents et travailler ensemble sur la même invention. Secundo, outre des conditions de travail et un équipement adéquats, une invention exige généralement beaucoup de temps et d'argent, deux paramètres pratiquement impossibles à gérer avec réalisme ou exactitude dans le cadre d'un jeu de rôle (combien diable peut coûter la mise au point d'un transmuteur d'ondes psychiques ou d'une taupe mécanique géante ?). Aussi je suggère de les traiter le plus simplement possible : côté temps, pas plus d'une invention par scénario ; côté argent, nécessité de posséder une Fortune personnelle ou, plus probablement, de rechercher l'appui financier de quelque richissime Excentrique.
Une fois réunies toutes ces conditions préalables, en se basant sur la description faite par l'inventeur, le meneur de jeu devra assigner au projet un niveau de difficulté. La plupart des inventions sont Difficiles, Très Difficiles, voire purement et simplement Impossibles à réaliser. Il est important que ce degré de difficulté reste inconnu du joueur. Rien n'est plus drôle qu'un savant illuminé s'escrimant rageusement sur une invention Impossible…
En termes de jeu, la mise au point de l'invention est représentée par un Test (Esprit+Action+Mécanique+ajustement de difficulté). La table d'interprétation des marges permettra d'évaluer la qualité du résultat. Laissez le joueur faire ce jet lui- même : comme il ne connaît pas le niveau de difficulté de son invention, il ne saura pas réellement à quoi s'en tenir avant de l'avoir testée, mais il aura tout de même une vague idée du résultat de ses travaux. De cette qualité dépend un risque de défaut de fonctionnement, tiré sur 1d6 à chaque utilisation de l'invention.

Qualité de l'invention	Défaut de fonctionnement
Excellente	Jamais !
Très Bonne	6 sur 1d6
Bonne	5 ou 6 sur 1d6
Normale	4 à 6 sur 1d6
Presque	3 à 6 sur 1d6
Mauvaise	2 à 6 sur 1d6
Très Mauvaise	Toujours

La nature exacte de ces défauts de fonctionnement dépend évidemment du type d'invention ; ils peuvent être embarrassants, dangereux, hilarants, franchement incongrus… Soyez créatifs !
Un savant peut tout à fait retravailler sur une invention dans le but d'obtenir un meilleur résultat. Sachez enfin qu'il est possible d'améliorer ses chances de succès grâce à la Précision, moyennant une perte permanente d'Equilibre Psychique, ce qui fournit enfin une réponse à l'angoissante question : mais d'où sortent donc tous ces savants fous ?

illustration : Rolland Barthélémy

Pour Cyberpunk

Aide de jeu

Les règles de Cyberpunk sont ainsi faites qu'il est impossible de changer de métier. Quoi que puisse être le personnage, il le restera toute sa vie. Or en vertu de quel déterminisme un Cop ne pourrait-il se mettre à son compte en tant que Solo, un Techie se spécialiser en MedTech, ou encore un Média saisir l'occasion de devenir Corporate? Rien, si ce n'est qu'un métier est assimilé à une classe de personnage. Voici quelques propositions pour sortir de ce cadre limitatif.

La double compétence

Comment changer de métier

Conditions de la reconversion

Avoir un métier revient à posséder la Compétence Spécifique correspondante (Interface pour le Netrunner, Sens du Combat pour le Solo, etc.). Pour acquérir cette Compétence Spécifique au niveau 0, et donc changer de métier, un personnage doit totaliser trente niveaux dans les neuf compétences du métier considéré. Ces niveaux doivent être naturellement acquis, ce qui exclut l'utilisation de puces.

Certains métiers ayant des compétences en commun, le passage de l'un à l'autre se fera plus facilement et rapidement. Tel est le cas des couples Cop-Solo, Techie-MedTech, Rocker-Acteur/Modèle. En revanche le passage de Solo à Netrunner ou le contraire risque d'être fastidieux... Mais c'est logique, il existe de nombreux exemples de chanteurs ou chanteuses ayant fait carrière dans le cinéma, en revanche je ne connais pas de gardes du corps ou de tueurs à gages s'étant révélés de prodigieux pirates informatiques...

Acquisition des compétences

Les niveaux de compétences nécessaires peuvent être acquis selon les règles d'expérience (page 44) : « étude et pratique » et « recevoir un enseignement ». Il n'y a pas de limite, par compétence, au niveau qui peut être enseigné sinon celles du temps nécessaire pour l'apprendre, du coût et de la disponibilité d'un professeur capable de l'enseigner.

Ainsi un personnage, pour se reconvertir, peut-il posséder trois compétences au niveau 10 ou six au niveau 5, ou encore six au niveau 3 et trois au niveau 4. Dès l'instant où il totalise trente niveaux entre ses compétences initiales et celles dont il se dote au cours de la reconversion, il est considéré comme ayant changé de métier. Les deux extrêmes sont représentés, dans le cas d'une actrice, par celle qui mise tout sur son charme et sa « présence » (trois compétences à 10) et celle qui suit assidûment les cours de l'Actor Studio (six compétences à 3 et trois à 4).

De l'importance relative de la Réputation et de l'argent

L'influence de la réputation dans la reconversion d'un personnage est fonction de sa nature et de son niveau (Cyberpunk p. 44).

Un Solo sadique habitué à boire le sang de ses victimes se verra refuser l'entrée de l'académie de Police alors que tous les Boostergangs de la ville lui ouvriront grandes leurs portes. A l'inverse un Solo héroïque, presque chevaleresque, peut décrocher un contrat avec une télévision pour jouer son propre rôle dans une série racontant ses exploits.

Plus un personnage a la réputation qui convient dans le milieu où il veut entrer, plus il y sera accueilli favorablement et sa reconversion facilitée.

L'argent peut bien sûr tout acheter, mais il n'efface pas une mauvaise réputation pas plus qu'il ne confère le talent, entendez par là les caractéristiques adéquates. Car autant le personnage est censé avoir réussi dans son premier métier avant de commencer à être joué, autant il va devoir faire son trou dans le second et cela uniquement en jeu de rôle.

Premier contrat

La reconversion d'un personnage peut faire l'objet de mini aventures insérées dans des scénarios. Ainsi, un Solo novice peut briguer la place d'élève privilégié auprès d'un maître en art martial, un Corporate en herbe peut passer des entretiens pour se faire embaucher, une chanteuse ou une actrice débutante se voir offrir sa première chance...

Le métier du personnage, surtout s'il se reconvertit, doit prendre une place importante dans sa vie, s'imposer comme la première de ses activités. Un Netrunner débutant passera des heures sur sa console, un Solo novice s'entraînera d'arrache-pied, un Corporate fera des heures supplémentaires.

Exemple

Virés de Petrochem, Klint Wilkinson et Gladys Gallagher, sa garde du corps, sauvent les passagers d'une vedette spatiale en perdition, en parvenant à poser l'engin in extremis sur Cristal Palace. Trois mois s'écoulent ensuite durant lesquels Klint passe des entretiens et Gladys s'ennuie. La chance sourit à Klint qui est engagé à l'essai chez WTN et chargé de négocier un gros contrat avec un directeur de maison de disques. Derrière les lunettes chromées de la Solo debout derrière Klint, le directeur reconnaît l'héroïque passagère de la navette rescapée (jet de Réputation réussi). Klint se fait connaître à son tour et conclut sans problème le contrat, lui permettant ainsi d'être définitivement embauché chez WTN. Quant à Gladys, elle se voir proposer de devenir chanteuse.

Possédant déjà quelques dispositions : perception +6, performance +2, baratin/persuasion +3, séduction +3, (total 14) ; il ne lui reste qu'à se faire greffer une connexion instrument de musique, se débarrasser de ses puces de look, d'éducation et d'habillement & style et commencer les cours donnés par des professeurs payés par la maison de disques.

Six mois plus tard, sort le premier disque de Gladys : *Trouble in the stars* bientôt suivi de *When the chips are down* et de *Solo slow*. Le personnage de la Solo chanteuse plaît, les titres montent au hit parade et un film est prévu...

Une nouvelle vie débute pour Gladys, à elle de saisir sa chance...

Les compétences spécifiques

Signification

En dehors de l'utilisation qui en est faite, le niveau de Compétence Spécifique est le reflet du niveau du personnage dans son métier. Ainsi un Corporate de Ressources 10 est-il un responsable de division, un Fixer de niveau 6 un chef de bande.

Augmentation par l'expérience

L'expérience est le moyen le plus long mais le plus sûr d'augmenter sa compétence, cela correspond à l'employé appliqué ou au sportif s'entraînant sans relâche afin de gravir les échelons grâce à sa seule valeur.

Le système que je propose est celui décrit dans les règles avec les quelques modifications suivantes.

Le Techie peut transférer des points d'expérience acquis dans ses compétences techniques (GenTech, GyroTech...) dans sa Compétence Spécifique Système D.

Le Solo peut transférer des points d'expérience acquis dans la compétence Perception dans sa Compétence Spécifique Sens du Combat.

En effet Système D découle directement des connaissances techniques du Techie ; et Sens du Combat, ne conduisant à aucun jet de dés, ne peut donc pas augmenter par l'expérience avec les règles actuelles.

Augmentation et diminution par les circonstances

Grâce à des appuis ou aux circonstances, un Média peut se retrouver du jour au lendemain présentateur vedette d'un journal télévisé et un Fixer minable, chef de gang. Les postes atteints ainsi par ces personnages ne correspondent plus à leur niveau de Compétence Spécifique.

Le maître de jeu est alors libre d'accorder le niveau correspondant au personnage, ou de tester ce dernier pour voir s'il en est digne. Le problème ne peut être résolu qu'au cas par cas et uniquement en jeu de rôle.

Par exemple, un Média de bas niveau est propulsé rédacteur en chef grâce à ses relations. C'est à lui maintenant de faire la preuve de ses capacités. S'il se montre un bon rédacteur en chef dans les faits et dans son rôle, le MJ lui accorde le niveau 8 en Cré-

dibilité. S'il fait en revanche la preuve de son incompétence, il dégringole les échelons aussi vite qu'il les a montés et retourne à sa place d'obscur gratte-papier (niveau 1 en Crédibilité).
Mais si des ascensions vertigineuses sont possibles, des chutes non moins spectaculaires le sont aussi.
Un politicien, quel que soit son niveau, peut voir son image totalement détruite par un scandale, prenez le cas de Nixon obligé de démissionner après la révélation du Watergate. Un acteur, lui, peut tout perdre dans un four. Un Rocker peut se déconsidérer aux yeux de son public comme Chantal Goya durant son *Heure de vérité*. Un Corporate ou un Cop peuvent perdre leur place, un Nomade être banni de son clan...
Toutes ces circonstances doivent s'accompagner de la diminution de la Compétence Spécifique, dont le MJ reste seul juge de l'importance. De même, il a toute latitude pour décider de la nature et de la durée de la « traversée du désert » du personnage, si celui-ci désire retrouver sa place.
La fluctuation de niveau par les circonstances ne concerne que les Compétences Spécifiques liées à une fonction ou un milieu, ce qui exclut : Interface, Sens du Combat, Pose, Système D et Technique Médicale.

Perte par reconversion

Une autre circonstance de diminution de la Compétence Spécifique est la reconversion. En abandonnant un métier pour un autre, le personnage ne conserve pas forcément la Compétence Spécifique de son précédent métier. Autorité, qui est liée au port de l'uniforme et Ressources, qui est le reflet d'une place hiérarchique dans une corporation, sont totalement perdues.
Les Compétences Spécifiques liées à un milieu (Famille, Crédibilité, Commandement charismatique et Indic) sont plus ou moins réduites suivant l'importance des contacts que le personnage garde avec son ancien milieu. Encore une fois, le MJ reste seul juge de ces réductions.

La réputation : la gagner, l'entretenir, la perdre

Un système optionnel

La réputation est tout dans Cyberpunk, c'est elle qui écarte les punks sur votre passage, qui fait que votre moto n'est ni volée, ni taggée, qui vous ouvre les portes des clubs sélect. Cette réputation, bonne ou mauvaise, il faut la gagner. L'échelle des valeurs donnée dans les règles est trop simpliste pour être réellement utilisable. Elle ne détaille notamment pas la nature de la réputation et les lieux dans laquelle joue cette dernière.
Je propose donc ici un système plus souple, plus réaliste et compatible avec les règles actuelles.
Une réputation est faite d'une nature, d'un niveau, d'une audience d'origine et de plusieurs audiences de diffusion.
— La nature d'une réputation est déterminée par une action (ex : sauver une navette spatiale) ou un comportement (ex : arachnophobie).
— Le niveau (qui s'échelonne de 1 à 10) représente le pourcentage de personnes parmi une audience, qu'elle soit d'origine ou de diffusion, qui connaissent cette réputation.
— L'audience d'origine est le cercle dans lequel la réputation est créée, les audiences de diffusion les cercles dans lesquels la réputation est connue.

Il existe huit cercles concentriques d'audience avec, du plus petit au plus grand : les proches – l'immeuble/la rue – le quartier – la ville – la région – le pays – le continent – le monde.
Le niveau de réputation est réduit de moitié (arrondi inférieur) dans le cercle d'audience supérieur et multiplié par deux (maximum 10) dans le cercle d'audience inférieur. Par exemple, un médecin connu dans la ville entière (niveau 3, cercle d'audience d'origine « ville ») l'est d'autant plus dans son quartier (niveau 3x2=6, cercle « quartier ») et dans sa rue (niveau 10, cercle « immeuble/rue »). En revanche, il est peu connu dans la région (niveau 1, cercle « région ») et inconnu dans le reste du pays (niveau 0, cercle « pays »).

La gagner

Pour une même nature, une réputation peut gagner en niveau ou en cercle d'audience.
Elle gagne en niveau par une surenchère dans l'action/ comportement qui est à l'origine de la réputation.
Elle gagne en audience grâce à l'élargissement du cercle d'audience d'origine (C.A.O.) de la réputation. C'est là que rentrent en jeu les Médias et la rumeur.
La rumeur fait passer le cercle d'audience d'origine au niveau supérieur (passages quartier-ville, ville-région). Les Médias hissent le C.A.O. au niveau de celui de l'instrument qui diffuse l'information, si ce dernier est supérieur, sinon la campagne de presse n'a aucune incidence. Par exemple, un Network d'audience nationale fait grimper automatiquement le C.A.O. au cercle « pays ».
Des réputations, vraies ou fausses, peuvent ainsi se créer au gré des rumeurs et des campagnes de presse.

L'entretenir

De la même manière qu'un homme politique ou un acteur, un Solo ou un Netrunner doivent entretenir leur réputation par des actions toujours plus étonnantes. En terme de jeu, les personnages doivent être au moins égaux à eux-mêmes d'un scénario à l'autre. Cyberpunk n'est pas un monde pour les humbles ou les discrets. Quel que soit son métier, le personnage se doit de briller, montrer sa valeur, pour être reconnu et estimé.

La perdre

Le personnage est censé entretenir sa réputation, volontairement ou non : un Solo rangé des affaires est attaqué par des punks avides de gloire, des fans assiègent le monastère où s'est retiré un acteur célèbre... Quoi qu'il en soit, par tranche de six mois qui s'écoulent sans aventures, toutes les réputations baissent d'un niveau dans tous les cercles d'audience. Le monde bouge vite et oublie de même.



Gladys, ancienne Solo, s'est reconvertie avec succès dans la chanson. Elle hésite à choisir « Piece of cake » comme nom de scène !

Il existe des solutions plus rapides de perdre sa réputation. Il suffit parfois de changer de quartier ou de ville pour se refaire une virginité, avec bien sûr le risque que le « passé » rattrape le personnage un jour ou l'autre. Changer de visage et d'identité en est une autre, plus radicale et expéditive. Laisser les choses se « tasser » reste la plus simple.

Jet de Réputation

Un seul jet de Réputation est effectué pour toutes les réputations d'un même personnage. Le niveau de réputation du personnage applicable au jet dépend du cercle d'audience de diffusion (C.A.D.) auquel appartient la personne qui fait le jet. Par exemple, un touriste débarquant dans un pays limitrophe au sien, sera de C.A.D. « continent » ; un punk s'aventurant dans un quartier qui n'est pas le sien, de C.A.D. « ville » ; un voisin de palier, de C.A.D. « immeuble ».

Réputations de nature contraire

Les niveaux de réputation de nature contraire ne s'annulent que si les cercles d'audience d'origine sont les mêmes (même ville, même quartier, même pays...).
Dans les autres cas, les réputations cohabitent. On peut être aux yeux de la ville un citoyen généreux et respecté et pour ses proches un tyran domestique battant sa femme...

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix





& AUTRES êTRES BIZARR

Extrait de « Lettres à mes neveux » de Fwouinn le Parcheminé



IV, 19, à Ranuld le Futé

Cher neveu,

Le chemin de la Cathédrale Immanente n'est point semé de roses, ou alors d'une variété qui ne produit que des épines. Peut-être seras-tu le premier de mes neveux et de mes nièces à en fouler le seuil immaculé ? Je l'espère sincèrement.
Mais n'attends de moi aucune faveur particulière, je me dois à une totale équité entre vous.

En attendant, c'est avec la plus grande satisfaction que j'enregistre ton arrivée à l'Hôpital Sans Mercy, chambre 11. En toute honnêteté, vu la difficulté des épreuves, je doutais fort que tu y parvinsses jamais. Mais je constate une fois de plus que c'est avec raison que tu portes le surnom qui est le tien.

Sache seulement que tes cousins Globar et Blero n'ont su montrer ni ta chance ni ton flair. Au gué des Vilenies, lorsque la Goule à la faucille fait semblant d'être une vieille veuve de bûcheron occupée à cueillir des fleurs pour les vendre au marché, Globar est tombé dans le piège. Au lieu d'aider la soi-disant vieille à traverser en lui portant sa faucille, ce qui, dans le pire des cas, limitait le danger à un bon coup de bouquet, il a choisi de l'aider à porter ses fleurs. Résultat : il est dans un état grave.

Blero s'est d'abord mieux débrouillé. Tout comme toi, il a préféré éviter le gué qui, comme tu l'avais deviné en décryptant les paroles de la pythie du temple du Poisson d'Argent, conduit tout droit au repaire des Murènes Ardentes, et a choisi de traverser le fleuve au pont des Méchancetés. Par chance, la Goule à la faucille était en retard, retenue au gué des Vilenies par Chrysalis, ta cousine aux yeux de braise. Chrysalis, n'ayant encore opté ni pour la faucille, ni pour le bouquet de fleurs, était en train de la tancer vertement sur la vulgarité de son maquillage. Et quand la Goule se rendit compte qu'elle allait manquer son autre client, Blero avait déjà passé le pont. Soit dit en passant, le jour où Chrysalis apprendra qu'elle a facilité une épreuve à son cousin, elle risque d'en piquer une mémorable crise !

De toute façon, Blero n'est pas allé bien au-delà. Comme tu te le rappelles, mes indications disaient ensuite : « ... puis au village de Pentedal, suivre la direction indiquée par l'Homme qui Penche... » Or la première personne que Blero y rencontra fut un ivrogne qui, pour tout dire, avait un sacré penchant à pencher. A droite, en avant, en arrière, à gauche, demi-tour et on recommence. Tant et si bien que, complètement désorienté par ces incessants changements de cap, Blero retourna sans s'en rendre compte jusqu'au pont des Méchancetés, où entre temps et par malheur pour lui, la Goule à la faucille avait eu le temps de rectifier son rouge à lèvres.

Recevez donc mes félicitations, toi et ta non moins futée cousine aux yeux de braise, puisque vous êtes les seuls à avoir deviné qu'un cheveu s'était collé sur ma plume au moment où j'écrivais ces mots, et qu'il fallait comprendre, non pas « l'Homme qui Penche », mais « l'Homme qui Panse », c'est-à-dire le chirurgien.

C'est ainsi que vous vous rendîtes à l'Hôpital Sans Mercy, comprenant par là-même, comme une illumination, la signification du chiffre 11 qui était brodé au coin de toutes les serviettes du banquet de la Première Épreuve. Ce n'était pas, comme vous le crûtes alors, que les onze premiers plats étaient empoisonnés, ou qu'un plat sur onze était empoisonné, ou n'importe quelle autre combinaison du chiffre onze – car à la vérité, empoisonnés, ils l'étaient tous, et vous avez sagement agi en ne goûtant à aucun –, non, la vérité, c'est que « 11 » préfigurait le numéro de la chambre où le cuisinier se remettait de ses blessures. (Car on n'imagine guère qu'un cuisinier qui vous prépare un banquet entièrement empoisonné puisse s'en tirer sans problèmes.) Et négligeant les autres portes, derrière chacune desquelles – je puis maintenant vous l'avouer – était effectivement tapi un monstre sanguinaire, vous vous rendîtes droit à la chambre 11. Là, le chirurgien qui vous attendait, vous remit l'enveloppe n° 19, contenant la suite des indices sur le chemin de la Cathédrale Immanente.

Et certes, mon cher neveu, je comprends ta déception et ton angoisse. Pourquoi l'enveloppe n° 19 alors que la précédente portait le n° 17 ? N'y aurait-il pas de n° 18 ou l'aurais-tu manqué ? Et pourquoi ce reflet brûlant dans le regard de ta cousine ? Posséderait-elle quelque chose que tu n'aurais pas découvert ? Un indice supplémentaire ? Voire la lettre n° 18 ?... A toi de le découvrir.

Sache seulement ceci. En sortant de l'Hôpital Sans Mercy, tu rencontreras six hommes encapuchonnés. Un seul d'entre eux porte un poignard, car il vient d'assassiner la femme de son frère. C'est lui qu'il te faudra abattre sans hésiter. Prends garde de te tromper. Si tu abattais un innocent, la foule te lapiderait. Ta cousine Chrysalis te précédera de peu. Il est possible qu'elle porte aussi un capuchon. A toi de voir.

Sur l'assassin, tu trouveras le plan des marais de Pentedal où pullulent les terribles orques d'eau douce. Est-il vraiment utile de s'engager dans ces marais. Conduisent-ils vraiment à la Cathédrale Immanente ou ne sont-ils qu'un piège cruel ? C'est encore à toi de le découvrir. Mais au cas où tu t'y engagerais, écoute bien ce que j'écris : méfie-toi des femmes qui sentent.

Le chemin de la Cathédrale Immanente ne peut être offert à tous et à n'importe qui. Cela se mérite. Et si tu savais de quelle façon j'en suis, moi, venu à bout, tu n'en aurais que plus de respect pour ton vieil oncle affectionné.



Denis Gerfaud *illustration: Didier Guiserix*

METALLIQUES

COLLECTION

Chose promise chose due, les nouveautés feront désormais un peu de place à un ou plusieurs dossiers thématiques, où vous trouverez des figurines et des dioramas encore plus beaux qu'auparavant.

LES NOUVEAUTES

Juste deux mots, le temps d'une remarque : il y a quelques années, une figurine vraiment belle, finement gravée et bien moulée était chose peu commune. Jetez donc un œil ci-dessous, c'est une profusion de plomb-citrouille transformées en figurines-carrosses. Les graveurs font vraiment des progrès formidables dans tous les domaines, merci à eux !



Attendu : le retour d'Armaggedon...

ARMAGEDDON E.M. DIFFUSION

A la suite d'une lutte fratricide opposant E.M. Diffusion et Morning Star pour la distribution en France des figurines Alternative Armies, c'est désormais cette dernière société, filiale d'Agmat, qui approvisionnera votre négociant en plomb habituel. Loin de se laisser abattre par la perte de son gagne-pain, Yves Creac'h, dynamique gérant de E.M. Diffusion, en a profité pour rebondir, et grâce à un accord de partenariat que l'on souhaite long et fructueux, il relance la distribution de l'extraordinaire gamme Armageddon, trop vite disparue, tout en continuant d'étoffer sa propre gamme de figurines. Cinq nouvelles références devraient d'ailleurs sortir ce mois-ci : un saltimbanque, une barde et trois guerrières.

Du côté d'Armageddon, plusieurs nouveautés : une superbe aventurière asiatique (AV 12), trois commandos spatiaux (CS 10,11 et 14) dont un équipé d'un canon à particules, et deux aventuriers spatiaux (AS 14 et 16). Mais le plus intéressant est à venir, avec un rythme de parution assez élevé jusqu'à la fin de l'année. Sont prévus de nouveaux aventuriers, une série de nains et une autre de seigneurs des Ténèbres. Enfin, Thierry Abgrall, le « boss » d'Armageddon, veut créer à la rentrée un label « Armageddon présente », afin de diffuser les figurines de jeunes graveurs pleins de talents. Les deux premiers heureux élus sont Claude Rica de Bonneville (ancien graveur chez Aquila) et Laurent Lusinchi. Vous en savez maintenant assez pour saliver jusqu'en septembre, et vous n'êtes pas au bout de vos surprises.

CITADEL/MARAUDER

Des rééditions chez Citadel, des nouveautés chez Marauder. Entre autres, des archers elfes à cheval (B 4264), un aigle géant (B 5003A), un homme-arbre (B 5003) d'un tout autre style que les Ents de Mithril (voir CB précédent), mais fort sympathique, et surtout la réapparition de la plus belle série de hobbits jamais vue (B 4421). Elle est en effet complète, bien gravée, et les figurines sont plus originales les unes que les autres. Une seule remarque : 70 F le blister de cinq hobbits, est-ce bien raisonnable ?

Chez Marauder : des héros mort-vivants (BMM 51), des centaures du Chaos (BMM 94) malheureusement affublés d'une partie cheval en plastique, un démon de Tzeentch (BMM 95) et des homme-bêtes (BMM 97). Je décerne la palme de la nouveauté la plus originale au très amusant gob sur araignée (BM M35), qui devrait permettre de constituer des unités de « cavalerie » assez particulières. Enfin, signalons la sortie de deux boites-blister pour Warhammer 40 K : la Squig catapult (V 0703) et les Stormboyz orks (V 0742).



FANTASY FORGE

De nouvelles références paraissent régulièrement pour compléter la gamme de décors heroic fantasy et science-fiction dont on ne louera jamais assez la qualité, surtout pour les décors S.F. qui possèdent vraiment une gravure très fine. Et deux nouveaux Bipeds, moins grands que les précédents mais moins chers et tout en métal : les raven d'assault (BRC 01) et raven tactique (BRC 02).

GRENADIER

Parmi les nouvelles figurines de Marc Copplestone disponibles, je vous conseille de jeter un coup d'œil sur le groupe de commandement barbare, avec lequel ce graveur arrive au sommet de son art. Cette série était déjà belle, elle est en train de devenir fabuleuse.

Mauvaise nouvelle... Grenadier arrête la production des figurines pour Star Wars ! Les soldats d'apesanteur dont je vous annonçais l'arrivée imminente depuis 6 mois sont donc à considérer comme définitivement perdus dans un trou noir galactique, et les treize boites déjà sorties se font rares dans les boutiques, surtout celle des stormtroopers (ref 40307). Si il vous en manque quelques-unes, c'est le moment ou jamais. Espérons que cette disparition ne constitue pas une victoire de l'Empire, et que quelque part dans la galaxie, un autre fabricant de plomb rebelle reprendra le flambeau.

PRINCE AUGUST

Dans la série « j'ai un retard cyclopéen mais vous n'aurez pas attendu pour rien » : les saynètes sont toutes disponibles, sauf la Grande arche (S 1).

Dans la série Mithril, c'est le Gondor qui est à l'honneur, avec une série sur Minas Tirith, sa capitale. On y trouve quelques célébrités : Dénéthor, intendant du Gondor (M 195) assis à côté du trône encore vide ; Faramir (M 200), fils du précédent et capitaine des rangers de l'Ithilien, une des plus réussies de la série ; Ioreth la guérisseuse (M 202) qui restera comme la grande bavarde des Maisons de Guérison ; et enfin un duo de choc (M 196) formé de Pippin vêtu de l'uniforme gondorien (le casque lui fait une bouille pas possible) et de Bergil dont je rappellerai aux petits étourdis qu'il est le fils de Beregond, l'homme qui a sauvé Faramir de la crémation. Ce gamin et le hobbit forment un couple original et amusant. La série est complétée par un noble du Gondor plutôt bel homme (M 204), un officier du Gondor à cheval (M 201) et un autre à pied (M 197), deux fantassins du Gondor (M 198), deux gardes royaux du Gondor (M 199), au port de tête noble et fier, et enfin deux citoyens de Minas Tirith (M 203) dont un érudit tenant un livre qui est une petite merveille.

Pour conclure, on remarquera que des efforts ont été faits dans la gravure des visages, qui était le point faible de cette série.



A Minas Tirith, on attend celui qui s'assiéra sur le trône du Gondor (Prince August).



Une très « gandalfienne » figurine 54 mm de Mountain Min.

METAL MAGIC/CJR

Parmi les nombreuses nouveautés, notez la sortie de huit guerriers du Chaos (1010a à 1010h), de deux packs de décors (1018n et 1018o) représentant des fontaines de toute beauté et quelques brasiers, une série d'ogres (1049a à 1049f) dont j'ai déjà parlé la dernière fois mais qui est tellement belle qu'il faut encore la mentionner, surtout qu'elle pourrait déboucher sur une très belle unité pour Fantasy Warrior.

Enfin, pour les fans de S.F., la série basée sur les aventures de Perry Rhodan est disponible dès à présent, et devrait comporter rapidement plus de cinquante références différentes. Sortie en technicolor dans ces pages dès septembre.

RAL PARTHA

Lord Soth, Verminaard, Tahkisis, Kitiara et cinq autres encore ; tous les méchants affreux que l'on retrouve dans l'extraordinaire saga de Dragonlance sont ici réunis dans une

seule boite intitulée « Villains » (que l'on peut traduire en français par infâmes individus et abjectes créatures munies d'œils torves et de regards chafouins). Ces figurines sont belles, et en plus, elles sont belles. Débrouillez-vous, déclenchez le plan Orsec, mais celles-ci, il vous les faut. Mais ce n'est pas tout, car vient de sortir aussi la « Basic Heroes Set », boite officielle de la nouvelle version de Donjons & Dragons contenant dix aventuriers de base. En ce qui concerne la qualité de ces figurines et la finesse de leur gravure, j'en pense la même chose que la boite précédente : c'est VRAIMENT beau. Un dernier détail : ces deux boites sont vendues moins de 100 F.
Dernière minute. Quatre nouveautés viennent d'arriver : trois harpies (R 378), un clochard (R 379), un superbe basilic (R 380) et enfin un majestueux géant des nuages (R 381).



Méchants et héros de Ral Partha. Retour à la boite de base.

THUNDERBOLT MOUNTAIN MINIATURES

C'est une nouvelle marque américaine qui diffuse des figurines de 54 mm, sculptées par Tom Meier.
Une dizaine de références sont d'ores et déjà disponibles : entre autres un sorcier, un barbare avec héroïne, un antipaladin, la reine des amazones sur son trône, un magicien avec un hobbit, l'archange Michel et le dragon, un seigneur elfe des mers. Il est « amusant » de noter que les ligues de morale nées de la vague de puritanisme religieux sévissant aux États Unis ont apportées (par menaces de boycott ou autocensure des responsables de Thunderbolt) quelques modifications dans ce programme de parution : la sorcière des mers aux seins nus est en effet également disponible avec des coquillages cachant ce que l'on ne doit pas voir. Suggérons à ces aimables lobotomisés précoces de s'intéresser de plus près aux activités séditieuses de ces sculpteurs qui pervertissent notre belle jeunesse, et d'exiger que toutes les figurines soient commercialisées vêtues de cheesburgers géants afin de ne plus choquer ces chères petites têtes blondes.
N.B. : Deux boutiques importent de petites quantités de figurines Thunderbolt : il s'agit de Jeux Descartes (52 rue des Écoles, 75005 Paris) et Jeux de Guerre Diffusion (6 rue Meissonier, 75017 Paris).

Texte: François Décamp; *photos:* Christophe Santerre; *enluminures et merveilles peinturluresques:* Frédéric Bassot; *décors de Laelith:* Frédéric Bassot.

Précisions sur le CB 63: l'encadré sur les figurines japonaises a été réalisé grâce à Remi Agret, qui a enquêté sur place et nous a envoyé les amusants petits échantillons photographiés. Qu'il en soit ici remercié.


Très inspiré de DragonLance, une superbe pièce 90 mm de la série Méd. Fan. de JC Daubenton, où déployer vos talents de peintre. Distribuée par le 11e Hussard 15 rue Trousseau Paris 11e.

Nous avons trouvé sympa l'idée de vous présenter de temps en temps quelques petits dio, réalisés avec des figurines pas toujours récentes mais originales et méritant de revenir au devant de la scène.

Villageois et personnages d'auberge

Pour illustrer ce thème, deux marques offrent des possibilités assez étendues : la série Mithril intitulée « à l'enseigne du Poney fringant » (Prince August), et Métal Magic qui propose deux séries : meubles et villageois.
Metal Magic, avec ses 14 références différentes en meubles et équipements peut vous aider à meubler votre auberge et sa terrasse : tables, bancs, tabourets, lits plus ou moins neufs, râtelier d'armes, étagères et fontaines (entre autres) sont à votre disposition. La série de personnages complète bien celle de Prince August car elle est plus orientée gens de la rue : officier du guet, arlequin, bossu, dame de petite vertu, héraut et mendiant mettront de l'animation dans vos scènes de rues et tavernes.
Rappelons enfin qu'Aquila (superbe lit à baldaquin et cheminée) et Miniathèque proposent aussi des éléments de mobilier qui seront autant de choix mis au service de votre imagination. Enfin, certaines boutiques peuvent encore avoir des fonds de tiroir contenant les anciennes références de villageois Citadel et Marauder.
A vos pinceaux ! le dio du siècle est désormais à votre portée.


A la belle saison, l'auberge de Murglon s'ouvre en terrasse sur la placette intérieure qui jouxte la Montée du Trépas des Quatre Prêtres, d'où la rousse et plantureuse concubine de Murglon peut surveiller les salles privées de ses cousins Orgoel et Cargomon (bien aimés mais concurrents). Sur la droite on reconnait Rogomon Brizure.
Figurines Prince August, Metal Magic et mobilier Metal Magic.

Chez Mithril, le ton est mis sur l'auberge, avec des figurines très originales, beaucoup de personnages assis, jouant aux cartes, buvant force bières ou jouant une triste ballade, couples d'ivrognes titubant, ou garçon de salle poursuivant un chien chapardeur de saucisses. Serveurs (euses) ne sont pas oubliés, avec notamment un petit serveur hobbit très amusant. Enfin, un des blisters est composé de mobilier varié, allant jusqu'aux assiettes et au chandelier (série du M 113 au M 122).





un
PLATEAU

Formule Dé

la formule 1 à la portée de tous

Formule Dé est né il y a trois ans de la rencontre entre un passionné de formule 1 et un joueur de jeu de rôle et de wargame (une espèce rare). Ce jeu de plateau vous donne l'occasion, modestes conducteurs de R5 ou de 205, de connaître, le temps d'un jeu, les émotions (ou presque) de ces hommes aux nerfs d'acier que sont les pilotes de F1.



Alesi, ouvrez la boite...

Première constatation, le plateau de jeu, en carton dur, est grand (1,30 m x 1,00 m) et il est beau, très beau... On raconte que la dessinatrice a été se promener en hélicoptère au-dessus de Monaco pour mieux visualiser l'endroit et faire ses repérages. C'est vrai que le circuit est bien rendu, avec son environnement, la piscine, le port, les bateaux et le grain de beauté de Stéphanie. Tout y est, même si le casino est à côté du tunnel (et pas au-dessus) pour des raisons d'accès au tracé. Deuxième constatation, les voitures ne sont pas au niveau, ni de la qualité du circuit, ni de celle des productions habituelles de Ludodélire. Dix petites monoplaces en toc, de couleurs vives, difficiles à attraper (d'accord, j'ai de gros doigts, mais tout de même !), sont fournies avec une « planche de stickers » (1 cm x 2 cm) à coller sur les ailerons (de lapin, tant ils sont petits). Si les voitures ne sont pas en plomb, c'est à cause des normes en vigueur dans la CEE pour les jeux destinés au grand public (et c'est le but).

Ave, De Cesaris, ceux qui vont vrombir te saluent !

Avant les essais, les vrais, ceux qui comptent pour la position sur la grille de départ, voyons un peu le système de jeu. Le circuit est divisé en cases, sur trois lignes de large. Chaque virage ou enchaînement de virages est matérialisé par les classiques bandes rouges et blanches. Les voitures démarrent en première et le pilote doit ensuite « monter » ou « descendre » ses vitesses, 6 en tout, pour aller plus ou moins vite. Pour chaque vitesse, un jet de d20 donne, après lecture sur une table de correspondance, un nombre de cases à parcourir, plus ou moins élevé selon la vitesse (depuis 1 ou 2 cases en 1ère, jusqu'à 21 à 30 cases en 6e). Là où le système est TRES intelligent (et je ne mâche pas mes mots), c'est que, pour vous forcer à ralentir dans les courbes (autrement il s'agirait d'un jeu de parcours simple, sans finesse aucune), vous devez obligatoirement marquer un certain nombre d'arrêts dans chaque zone de virage. C'est simple, clair, et facile à comprendre avec un petit exemple (voir plan ci-contre) : vous êtes en 5e (11 à 20 cases de progression possibles) dans une ligne droite, et la courbe, longue de 7 cases où vous devez vous arrêter une seule fois, se profile devant vous, à 8 cases de distance. Allez-vous rester en 5e et risquer (10 chances sur 20) de dépasser la courbe sans vous y arrêter, usant ainsi vos pneus et vos freins, ou rétrograder en 4e (7 à 12 cases), pour un coup moins osé, avec une petite chance (3 sur 20) de ne pas arriver jusqu'au virage et être obligé de ralentir encore au coup suivant ? Si vous restez en 5e, vous pourrez accélérer en 6e au tour suivant, sinon...
C'est la question que vous allez devoir vous poser avant d'aborder tous les virages de la course. Le nombre d'arrêts à marquer dans chacun est plus ou moins grand selon sa difficulté (large et relevé, un seul arrêt ; chicane, deux ; épingle à cheveux, trois ; etc.). Tout est clairement indiqué sur le circuit, avec la plus grande et la plus petite longueurs de chaque courbe, selon que vous la négociez à l'intérieur ou à l'extérieur.

Au Piquet !

Que ce passe-t-il si on ne respecte pas ces arrêts (Furio) obligatoires ? C'est simple, vous usez vos pneus et vos freins, comme Senna quand il était petit. D'autres mécanismes du jeu vous feront user votre moteur (jusqu'à le casser) ou consommer votre carburant de façon excessive (jusqu'à la panne sèche). Vous pourrez aussi détruire votre carrosserie dans des « touchettes » successives avec d'agressifs concurrents. Lorsqu'il n'y a plus d'essence, de moteur ou de carrosserie, on est éliminé – et on rentre à pied. Et si c'est les freins ou les pneus, on ne peut plus prendre de risques, sinon, c'est le tête-à-queue, voire l'abandon. Dans une course de plus d'un tour, il est possible de passer par les stands pour mettre des pneus neufs, avec le risque de perdre du temps. Ce sont des choses qui arrivent parfois (et ce n'est pas Prost qui va me contredire...). Tous ces mécanismes sont parfois un peu discutables face à la Vérité, avec un grand V, de la simulation idéale (par exemple, rétrograder de plus d'une vitesse à la fois consomme principalement de l'essence, alors que cela pourrait fatiguer le moteur ou la boite de vitesse si elle existait) mais l'ensemble est vraiment très jouable, rapide et, encore une fois, très facile à assimiler. Lors de la première partie de test effectuée (avec les règles de base) moins de quinze minutes se sont écoulées entre l'ouverture de la boite et le premier jet de dé.

Le championnat du Monde de Formule Dé

L'ASPIFD est l'association des pilotes de Formule Dé. Elle est animée par les auteurs du jeu et vous propose de participer aux championnats organisés chaque année depuis maintenant 3 ans. Pour cela, elle commercialise les 15 autres circuits existants (vente par correspondance, 70 F pour un circuit – les cartes ne sont pas en couleur – et tarifs dégressifs) et « homologue » les résultats obtenus lors de courses mises en place dans les clubs ou autres associations affiliés. De plus, elle invitera les meilleurs pilotes de la saison 91-92 à une grande finale qui aura lieu au salon des Jeux de Réflexion 1992.

Pour tout renseignement sur le jeu et sur l'association, contactez l'ASPIFD, 175 rue du Temple, 75003 Paris.

Prost et Senna, ou « le pour et le contre »

Je l'ai déjà dit, le circuit est très beau, les règles très intelligentes et les voitures très moches, mais à part ça? Formule Dé se trouve à la charnière entre le jeu « grand public » et un jeu « de spécialistes ». Entendez par spécialistes les gens comme vous et moi, ayant l'habitude de lire des règles, de tester des choses exotiques et que la notion, par exemple, de « point de vie de freins » ne fait pas frémir.

Pour ces pros du dé 20, le fait de ne disposer que d'un seul circuit peut rendre le jeu plutôt répétitif. Malheureusement, mais pour des raisons budgétaires faciles à comprendre, Ludodélire n'envisage pas d'éditer de nouveaux circuits dans un avenir proche*. Ces mêmes joueurs invétérés trouveront sans doute, dans un premier temps, que le facteur chance est prédominant pendant une course. A ceux-là, je répondrai en citant Confucius : « On a les dés ou on ne les a pas » (extrait de *Mon Tao est riche*), mais surtout en remarquant que, lors du championnat du monde 90 de Formule Dé (voir l'encadré), si le même pilote a remporté 9 des 16 courses de la saison et s'est toujours classé dans les points... ce n'est peut-être pas tout à fait dû au hasard. Visiblement, pour gagner, il faut prendre des risques mesurés, et savoir évaluer les probabilités de réussite pour les mettre au mieux de son côté. On peut aussi, sur la fin d'une course, lever le pied et jouer « tactique » pour assurer une place sur le podium. Vis-à-vis du grand public, le circuit de Monaco, très connu, est une bonne première approche, et s'il en sort un autre dans un an ou plus, cela ne fera qu'ajouter du charme au jeu. Chaque retransmission télévisée d'un grand prix de F1 (merci La 5 !) attire plusieurs millions de fans devant leurs petits écrans, et il n'y avait pas à ce jour de jeu leur permettant de retrouver pendant leurs loisirs leur passion de la compétition automobile. Il ne reste plus qu'à souhaiter que Formule Dé vienne combler cette lacune et toucher ce public de passionnés. Règles simples et aspect agréable de l'ensemble seront pour quelque chose dans ce (possible) succès, même si le prix en est un peu élevé.

Ligier ou Ferrari, règles de base ou avancées

Pour toucher le public « habituel » (comprendre : ceux qui lisent Casus Belli et d'autres magazines du genre), mais aussi pour aviver l'intérêt des joueurs occasionnels, les auteurs ont fourni un certain nombre de règles optionnelles avancées : de la prise en compte de l'aspiration à la construction de sa voiture, en passant par l'utilisation de pneus adaptés aux conditions climatiques. L'ensemble de ces règles est d'ailleurs utilisé lors de courses officielles comptant pour le championnat du monde de Formule Dé. Le fait de construire sa propre monoplace me semble le plus intéressant, dans la mesure où il s'agit d'attribuer aux différents organes du véhicule un certain nombre de points de vie. Déterminer s'il faut renforcer la tenue de route au dépend de la capacité du réservoir (consommation) ou de la résistance du moteur relève de la plus haute stratégie et demande de bien connaître les détails du fonctionnement du jeu et les particularités du circuit. Une autre règle optionnelle concerne les essais avant la course, d'une importance extrême pour déterminer la sacro-sainte grille de départ. L'idée, très originale encore une fois, est de faire de vrais essais chronométrés puis de combiner dans le résultat la façon dont le tour a été négocié et le temps qu'il a fallu pour le faire. Le meilleur prend la pole position et les autres se répartissent derrière lui, dans l'ordre décroissant de leur résultat.



Bugs et imprécisions, ou le (Man)sell de la vie

Pour mieux comprendre les règles, avancées ou de base, il est nécessaire de clarifier certains points, deux essentiellement :

— Toute voiture qui dépasse les limites d'un virage sans avoir effectué le nombre d'arrêts imposé effectue une « sortie de virage » et subit des pénalités. Pour une case de dépassement, elle doit consommer un point de vie de pneus, avec un maximum de 6, au-delà, c'est l'abandon. Si la voiture ne dispose pas de suffisamment de points de vie de pneus pour compenser sa sortie de virage, elle est éliminée.

— En cours de partie, rétrograder de plus d'une vitesse à la fois coûte des points de consommation. Pendant les essais on peut rétrograder autant que l'on veut sans pénalité, sauf quand la manœuvre est impossible, c'est-à-dire de 6e en 1ère. Mais attention, l'usage des freins est totalement interdit pendant les essais.

Conclusion et drapeau à damier

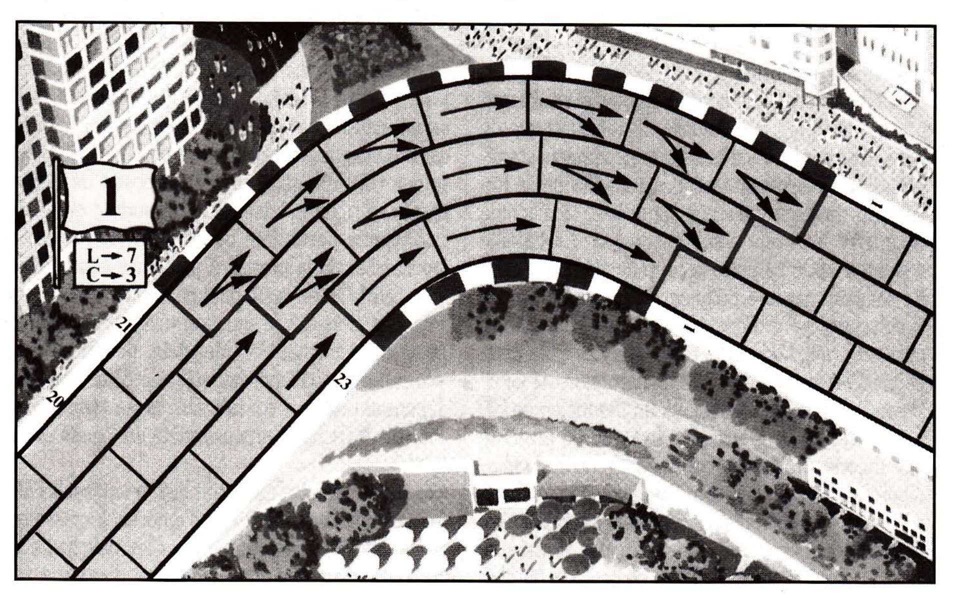
Mention spéciale du jury du concours international des créateurs de jeu de Boulogne en 1990, Formule Dé est la première réelle tentative de Ludodélire d'approcher le marché dit « grand public ». Même si, à mon avis, le jeu est un peu cher, il devrait y arriver. Ne serait-ce que parce qu'il a déjà le soutien de ELF pour sa distribution et qu'il est le seul à proposer une simulation simple et originale d'une course de F1. Pour ce qui est des joueurs habituels, toujours avides de nouveautés, Formule Dé ne peut trouver son plein intérêt que lors de championnats sur plusieurs circuits différents, ayant chacun leurs caractéristiques et leurs difficultés propres. De plus, Monaco ne me semble pas le meilleur choix pour donner une bonne idée du potentiel du jeu. Si, dans un premier temps l'ASPIFD et dans un second Ludodélire, réussissent à diffuser à peu de frais (pour les joueurs) ces nouveaux circuits, la conjonction rare joueurs-grand public pourrait être atteinte.

André Foussat

** Un circuit inédit paraîtra dans l'encart du prochain numéro de Casus Belli.*

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau français, édité par Ludodélire.
Genre : simulation de course automobile de formule 1.
Auteurs : Eric Randall et Laurent Lavaur.
Nombre de joueurs : de 2 à 10.
Matériel : un plateau de jeu représentant le circuit de Monaco, 1d20, 10 mini voitures et 10 supports individuels de tableau de bord avec « pion-levier de vitesse ». Prix environ 290 F.



Savoir négocier les virages est tout un art dont la maîtrise mène à la victoire.

otre dossier sur la guerre germano-soviétique continue. L'article historique ci-contre est volontairement polémique.

N'hésitez pas à y réagir, à en discuter avidement autour de vous et surtout dans les clubs !

Les jeux présentés sont encore à l'échelle stratégique mais les échelons opérationnel et tactique seront à l'honneur dans le prochain numéro.

L'épopée des Diadoques s'achève dans ce numéro. Nous espérons que ce jeu vous a plu. Il semblerait que ce soit le cas, au vu du courrier reçu... N'oubliez pas que nos six joyeux drilles continuent à jouer dans les pages de Trahison ! et de Vortigern ; alors si vous êtes « accro », c'est le moment de s'abonner à ces deux excellents fanzines.

Enfin, nous inaugurons une nouvelle rubrique : Inspi-wargame. Son but est de faire découvrir de passionnants ouvrages à ceux dont l'horizon intellectuel s'étend au-delà des hexagones, mais également à ceux qui sont à la recherche d'inspiration dans la mise au point de leurs stratégies et de leurs tactiques. Cette rubrique pourra varier dans la forme et même être absente d'un numéro, mais nous nous emploierons à la rendre aussi régulière que possible.

Laurent Henninger





Ainsi que nous le rappelions dans la première partie de ce dossier (voir CB n° 63), la guerre germano-soviétique fut le plus grand conflit de tous les temps. Il est donc logique qu'un certain nombre de leçons stratégiques, opérationnelles et tactiques puissent en être tirées. En voici un bref aperçu, qui risque au passage d'ébranler certaines idées fausses.

Quelle gageure que de vouloir traiter ces problèmes en trois malheureuses pages ! Une encyclopédie en vingt volumes y suffirait tout juste... Sans compter que cette histoire reste à écrire. Trop de points sont encore obscurs et les archives soviétiques commencent seulement à s'ouvrir. Les années à venir verront sans doute se multiplier les révélations fracassantes sur cette tragédie et s'effondrer pas mal de mythes. Pour les historiens (professionnels ou amateurs, et je classe les wargameurs dans cette dernière catégorie), il y a de quoi se réjouir.
Au vu des connaissances actuelles, le premier mythe qu'il convient de briser est celui de la supériorité et de l'efficacité de l'armée allemande. Cela a fait, et continue de faire, fantasmer beaucoup de gens. Mais avant d'exposer mon argument, qu'on me permette une petite digression historique. Etudier un phénomène dans la longue durée peut parfois s'avérer utile.

Flash back

La pensée militaire allemande – prussienne en réalité – est née au XVIIIe siècle avec le roi de Prusse Frédéric II dit le Grand, l'ami de Voltaire et des philosophes des Lumières, le despote éclairé, le « stratège-homme de lettres ». Il révolutionna l'art de la guerre et compte parmi les dix plus grands stratèges de l'Histoire. Après sa mort, l'armée qu'il avait patiemment forgée se sclérosa car son efficacité reposait sur ses seules épaules. Aucun de ses généraux ne possédait son génie, son ouverture d'esprit ni son envergure intellectuelle. Ils n'étaient que de bons exécutants. Face aux bouleversements stratégiques mais également tactiques introduits par la Révolution française puis par Napoléon, la machine de guerre prussienne se désagrégea. La bataille d'Iéna en 1806 lui porta le coup de grâce. Ce choc fut salutaire car une poignée d'officiers en tira les conclusions qui s'imposaient. Après une heureuse mise en pratique de leurs réflexions lors de la campagne d'Allemagne de 1813, Scharnohorst et Gneisenau passèrent le flambeau à un théoricien de génie, Karl Von Clausewitz, qui fixa pour la postérité une théorie stratégique considérée, encore aujourd'hui, comme la meilleure. Son livre, *De la Guerre*, publié en 1831, reste le classique des classiques. Après lui, un « praticien » fit de l'armée prussienne la meilleure du monde au XIXe siècle : Von Moltke. Le résultat fut une série de victoires éclatantes remportées sur le Danemark en 1864, l'Autriche-Hongrie en 1866 et enfin la France en 1870-71. Lorsque Von Moltke mourut en 1891, l'outil qu'il avait forgé se sclérosa à nouveau. Les officiers restaient d'excellents « techniciens », experts en art opérationnel comme en tactique, mais absolument ineptes d'un point de vue stratégique. Pendant la Première Guerre mondiale déjà, l'armée allemande conduisit ce conflit comme une série d'exercices opérationnels sans aucun lien entre eux. Son plan d'attaque de l'année 14, le plan Schlieffen était très mauvais. Enfin, cette même année, l'armée allemande se livra à de nombreuses et cruelles exactions sur les populations civiles de Belgique et du nord de la France. Or, on ne peut pas incriminer le nazisme en 1914, seulement le militarisme allemand. Une armée qui pratique ce genre de méthodes est une armée faible, stupide, impuissante et décadente. Ce qui nous ramène au cœur du problème, car la Seconde Guerre mondiale n'est que le point d'orgue de ce long processus de décadence. Les carences énoncées plus haut s'y manifestèrent en effet de façon grotesque.

La bêtise aux commandes

Définir la stratégie est une tâche philosophique quasi impossible. Cette pensée est tellement riche et multiforme qu'elle ne se laisse pas réduire à une définition. Ce que l'on sait en revanche, c'est que la stratégie ne peut être pensée et « effectuée » de façon viable et intelligente, que lorsqu'elle est portée par une philosophie et une politique viables et saines, en fait par une authentique « civilisation » au rôle historique. Or, tel n'était plus le cas de l'Allemagne, et encore moins de sa monstrueuse déformation que fut le nazisme.
Ce régime de gangsters et de voyous fit preuve, tout au long de son existence, d'un aveuglement confinant au crétinisme. À titre d'illustration, je citerai trois anecdotes. En décembre 1941, après l'attaque japonaise sur Pearl Harbor, Hitler demanda à son état-major où se trouvait la grande base navale américaine ! Pas un des officiers présents, y compris les marins, ne fut capable de lui répondre. Pour sa part, Goering méprisait et ignorait la puissance industrielle des U.S.A. Selon lui, les Américains n'étaient pas capables de produire autre chose que « des réfrigérateurs et des postes de radio ». Quelle affirmation intelligente ! Et surtout quelle extraordinaire perception de la réalité des capacités industrielles de la première puissance économique mondiale ! On en reste pantois. Enfin, à l'automne 1944, et alors que la situation militaire était désespérée, le maréchal Von Manstein, pourtant mieux informé que beaucoup au sujet de cette situation, dépensait une part considérable de sa fortune personnelle à l'achat d'une propriété en Prusse orientale !
Ces trois exemples montrent bien à eux seuls l'abîme insondable de bêtise et d'ignorance crasse qui tenait lieu d'intellect jusque chez les plus hauts dignitaires nazis. Qu'un adjudant de discipline soit

Quelles leçons stratégiques et tactiques en tirer ?

bête et ignare est chose admise, mais que les dirigeants d'une grande nation le soient tout autant a de quoi inquiéter...

En ce qui concerne la guerre avec l'U.R.S.S., l'ineptie stratégique des nazis fut tout aussi grave. L'admiration que certains éprouvent pour la machine de guerre allemande est en grande partie dénuée de fondement. Si ses qualités tactiques étaient tout à fait respectables (bien que, là encore, il faille pondérer cette affirmation), ses qualités stratégiques étaient nulles. Gagner des batailles ne sert à rien si l'on perd la guerre, et admirer des exploits tactiques en eux-mêmes c'est faire preuve d'un manque d'intelligence et de clairvoyance.

En effet, on oublie un peu trop souvent que de bonnes tactiques ne prennent un sens que si elles s'inscrivent dans une stratégie globale. Sans cela, elles ne sont que boucherie et sacrifices inutiles. Tous les généraux allemands – sans exception – ne furent guère que des « technocrates opérationnels » qui ne faisaient preuve d'aucun intérêt ni d'aucune connaissance en stratégie. Enfin, et pour couronner leur pathétique incompétence professionnelle, ils se montrèrent des assassins et des lâches, participant au massacre des populations soviétiques ou bien fermant les yeux sur les atrocités des SS. Ce n'est qu'en 1944, lorsque les choses furent claires que certains d'entre eux tentèrent de renverser Hitler. Les rats quittaient le navire... Mais reprenons par le commencement.

L'art de fixer des objectifs

Paradoxalement, et contrairement à ce qu'on pourrait là encore croire, l'attaque du 22 juin 1941 était stratégiquement mal pensée. Les pertes soviétiques furent certes considérables, tant en hommes qu'en matériels (la stupidité criminelle de Staline et de sa clique reste entièrement en cause), mais une fois passée la bataille des frontières, les nazis se retrouvèrent sans objectifs véritables. Détruire l'armée soviétique ? C'était déjà trop tard. Celle-ci avait effectivement beaucoup souffert mais il aurait fallu détruire dix fois ce qui avait été détruit (ou capturé) pour réussir cette mission. Prendre Moscou et Léningrad ? Cela ne fut pas fait. Et quand bien même ce l'aurait été, était-ce suffisant pour faire s'effondrer l'État soviétique ? Rien n'est moins sûr. N'oublions pas que Napoléon avait déjà pris Moscou et que cela n'empêcha pas sa piteuse débâcle. En fait, les nazis sont partis à l'assaut de l'U.R.S.S. sans objectifs stratégiques viables et pouvant être atteints (ce que la sagesse populaire résume dans le proverbe « avoir les yeux plus gros que le ventre ») mais avec un fantasme en tête (et je donne à ce mot tout le sens qu'il a en psychanalyse) : détruire le pays du communisme. Tel n'est pas un objectif stratégique mais idéologique. Or, à mi-chemin entre la stratégie et l'idéologie se trouve la politique. Dans ce domaine comme dans les autres, les nazis accumulèrent les bévues. Détruire une idée et un système étatique ne se fait pas (seulement) avec des chars et des avions mais surtout avec des actions politiques, c'est-à-dire en direction des populations. Or, c'est aujourd'hui reconnu, une fraction importante de certains peuples de l'U.R.S.S. était dégoûtée du régime et attendait la première occasion pour se soulever. Dans certaines régions, les villageois accueillirent les Allemands en libérateurs. Si ces derniers avaient fait preuve d'une once de bon sens et d'intelligence, ils en auraient profité et auraient mis en œuvre une authentique politique de libération. Rien qu'en Ukraine, ils auraient ainsi pu bénéficier de l'apport d'environ 75 divisions supplémentaires. Malheureusement pour eux (et aussi pour les Ukrainiens...), leur dogmatisme raciste les en empêcha. Très vite, les multiples exactions auxquelles ils se livrèrent dressèrent les populations contre eux... et l'Ukraine devint le principal repaire de partisans.

• **Première leçon** : on ne se lance pas dans une telle entreprise d'ampleur historique sans stratégie politique intelligente ; et la stratégie militaire ne doit en être que le soutien matériel. Malheureusement, aucun wargame ne simule ces paramètres qui sont pourtant au cœur du problème. *Days of Decision* peut-être ? Il devient urgent d'étudier la question.



Quand les paradoxes de la stratégie se moquent des imbéciles

L'avance foudroyante des troupes allemandes en 1941 le fut à la fois trop et pas assez. Trop, car les blindés avançaient trop vite pour le reste des forces et étaient obligés de faire halte à intervalles réguliers pour les attendre. Pendant ce temps, les Soviétiques bénéficiaient de répis salutaires. De toute façon, continuer l'avance avec les seuls blindés aurait été presque pire car ces derniers ont tôt ou tard besoin de l'aide des autres armes (nous y reviendrons). Trop, également car plus les Allemands « gagnaient » (des batailles et du terrain), plus leur dispositif s'affaiblissait car leurs lignes de communication s'étiraient dangereusement (et Dieu sait si des blindés ont besoin de ravitaillement : pétrole, munitions...). Donc plus ils s'enfonçaient dans le territoire ennemi, plus ils « perdaient ». L'art du piège, dans lequel les Soviétiques excellaient, consiste à jouer sur les paradoxes et avec les contradictions de l'adversaire ! Pas assez foudroyante enfin, car pour conquérir un tel espace et de telles quantités de forces adverses, il aurait fallu aller dix fois plus vite.

Or, les forces allemandes étaient sous-équipées pour mener à bien une telle entreprise. L'infanterie (à pied !) constituait l'essentiel des troupes, l'artillerie restait en majorité hippomobile et les blindés étaient par trop insuffisants. De plus, la plupart d'entre eux étaient encore des PzII ou III, largement inférieurs en blindage, comme en armement et en nombre, aux KVI et T34/76 soviétiques. Quant à l'aviation, malgré la supériorité qualitative des pilotes allemands, il aurait fallu vingt fois plus d'appareils pour mener un blitzkrieg comparable à celui de 1940 en France. Les nazis étaient confrontés à un dilemme : couvrir énormément d'espace en très peu de temps (et nous avons vu que c'était difficilement réalisable), ou bien couvrir un espace raisonnable et durer. Dans tous les cas aucun des objectifs fixés ne pouvait être atteint. Ils n'avaient pas pris en compte les capacités de mouvement dont ils disposaient par rapport à l'espace dont ils cherchaient à s'emparer.

De plus, non contents d'avoir gravement sous-estimé l'adversaire et de s'être eux-mêmes considérablement surestimés, ils n'avaient pas suffisamment pris en compte les spécificités du théâtre d'opérations sur lequel ils allaient se battre : la Russie n'est pas la France ! Le réseau routier y était (et reste) déplorable, ce qui ne facilite pas la tâche des forces motorisées ni leur ravitaillement ; la boue et la pluie rendent tous les terrains infranchissables et le froid atroce nécessite des équipements dont ils ne disposaient pas, au moins au début ; après, il était trop tard. Ces équipements spéciaux englobent des vêtements pour les soldats jusqu'aux graisses pour fusils et huiles pour moteurs capables de résister au gel.

• **Deuxième leçon** : « Connais-toi toi-même et tu gagneras cinquante batailles ; connais ton adversaire et tu gagneras cinquante batailles ; connais-toi toi-même et connais ton adversaire et tu gagneras alors cent batailles » (Sun-Tzu).

La guerre est le règne du chaos, de l'imprévu, de l'aléatoire et de l'effondrement des plans les mieux conçus. Un bon stratège sait cela et intègre ce facteur dans ses réflexions. Il connaît la « loi de Murphy », comme l'appellent les Anglo-saxons, et que les Français appellent la « Loi de l'emmerdement maximum ». Cette « loi » stipule en substance que tout ce qui peut mal tourner tournera mal, et au pire moment. C'est ainsi que les tartines tombent toujours du côté beurré... La loi de Murphy est l'une des deux principales lois de la guerre (l'autre stipule qu'il n'existe pas de règles à la guerre !). Les planificateurs allemands avaient oublié toutes ces évidences. Leurs plans étaient fondés sur le fait que tout allait se dérouler parfaitement, comme sur le

papier. Le « minutage » (*timing*) de ces plans était en outre beaucoup trop précis et ne laissait aucune marge de sécurité aux exécutants. De leur côté, les Soviétiques disposaient d'une « marge » de taille : la profondeur de leur territoire. Elle était telle qu'elle leur permit de supporter des défaites d'une immense gravité, de reculer puis de se « refaire » (comme on dit au poker).

• **Troisième leçon** : un bon stratège doit bien planifier mais il doit aussi garder à l'esprit que le plan le mieux conçu ne résiste pas à sa confrontation à la réalité. Il faut donc savoir être souple. La guerre est le domaine du paradoxe.

Le conflit germano-soviétique fut aussi une guerre d'attrition. Il convient donc d'avoir les quantités pour soi. Dans une logique d'attrition, gagnera celui qui sera capable de supporter le plus longtemps les pertes les plus lourdes, sauf s'il est capable d'emporter la décision du premier coup. Tel n'était pas le cas de l'Allemagne. Et ce d'autant plus que le pays ne fut vraiment mobilisé pour la guerre totale que très (trop) tard, c'est-à-dire en 43, alors que l'U.R.S.S. s'engagea immédiatement dans cette voie et mobilisa dès le début toutes ses ressources, matérielles et humaines.



Les limites de la blitzkrieg

Toutes ces considérations font dire à certains que les jeux à l'échelle stratégique sur ce conflit sont inintéressants car les Allemands sont dans la quasi-impossibilité de gagner. Seuls présenteraient des problématiques dignes d'intérêt les jeux opérationnels ou tactiques. Je n'irai pas aussi loin mais ce point de vue mérite d'être étudié...

Du point de vue de la conduite sur le terrain des opérations purement militaires, les leçons ne manquent pas non plus. Ce conflit vit l'accomplissement des révolutions dans l'art de la guerre entamées depuis un siècle. Ce fut surtout le chant du cygne de la doctrine de la guerre-éclair et l'atteinte de ses limites. Nous avons déjà vu plus haut bon nombre des raisons qui avaient rendu cette doctrine obsolète. Allons un peu plus loin dans les détails.

Il semblerait que cette doctrine du blitzkrieg, fondée sur le tandem char/avion, qui a suscité tant d'admiration, ne soit pas loin de n'être en fait qu'une énorme baudruche qu'il convient de dégonfler. Il semblerait qu'elle ne fonctionne que lorsque plusieurs conditions très particulières sont réunies : 1) que l'adversaire se montre très nul ; 2) que la surprise stratégique et tactique joue à plein ; et 3) que le territoire à conquérir ne soit pas immense. Dans les autres cas, la blitzkrieg s'avère impossible. Le combat redevient âpre, laborieux, lent et meurtrier.

Les Soviétiques ont compris cela, comme en témoigne cet extrait de *L'Histoire générale des Armées* [1]. « Ils savent toute la capacité de résistance et d'énergie manœuvrière de la Wehrmacht. Ils ne sous-estiment ni les capacités du commandement adverse ni l'ardeur combative de ses troupes. Ils se rendent bien compte qu'en dépit de la longueur et des difficultés des lignes de communication, l'armée allemande, tout en voyant décliner son potentiel, est loin de se trouver à court des ravitaillements et approvisionnements dont la carence pourrait intervenir avec efficacité dans la conduite de la bataille. Devant un tel adversaire, la campagne éclair est vouée à l'échec. L'offensive brillante s'épuisera dans un quinconce d'armes antichars disposées en profondeur, et comme le disait l'instruction française – parue en 1936 – pour l'emploi des grandes unités, les blindés se heurteront à des feux défensifs aussi infranchissables pour eux que l'avaient été les barrages de mitrailleuses pour les fantassins de la Première Guerre mondiale. Si, pour le commandement soviétique, les blindés constituent un élément capital du succès, il n'en reste pas moins certain qu'ils courent à l'échec s'ils sont employés seuls. Il faut revenir à la liaison des armes et à leur combinaison. (...) Donc, pas de poussées brillantes et spectaculaires, plutôt une pression lente, peut-être, mais dont l'efficacité sera définitive. Plus de ces vagues à progression rapide laissant l'adversaire relever la tête après l'avoir baissée au passage de la bourrasque (...). Assistance réciproque du fantassin et du blindé. (...) Il faut que le fantassin reconnaisse le terrain et n'hésite pas à courir encore des risques pour tracer des passages aux chars. A ceux-ci, en revanche, de protéger de leurs feux l'infanterie qui s'expose pour eux, à ceux-ci de nettoyer et de faire tomber tous les îlots de résistance qui se révèlent sur le terrain. Dans les deux camps, on renonce (aux) luttes de blindés contre blindés. On y substitue de plus en plus celle de l'antichar contre le char. Il va sans dire que l'artillerie participe à cette coopération des armes par des concentrations puissantes qui rappellent celles de 1917. (...) Ces « murs d'artillerie » résultent d'abord de la mise en action des divisions motorisées d'artillerie. A la puissance, elles joignent la mobilité. La manœuvre des feux n'est plus l'exécution d'un programme de concentrations successives à partir d'un déploiement de batteries mis en place avant l'action et ne se modifiant guère au cours de celle-ci ; la manœuvre de l'artillerie, comme celle de l'infanterie et celle des blindés, c'est le mouvement. (...) Désormais, le groupe d'artillerie motorisée porte ses feux, à la demande du combat, en tous points où la crise exige l'intervention immédiate de sa puissance, et se révèle une forme nouvelle de la lutte, reposant sur la mobilité tactique des unités de canons et d'obusiers. Celles-ci multiplient leurs interventions à mesure que se dévoilent des points critiques. Elles répondent à la demande, toujours disponibles pour des changements de front comme pour des déplacements de positions. Par la manœuvre, les forces en présence modifient sans cesse l'aspect du champ de bataille, provoquent l'imprévu, mais aussi donnent au commandement et aux exécutants la possibilité de répondre à d'autres imprévus. Elles créent à nouveau la surprise, par une avalanche de feu soudaine et inattendue. (...) La blitzkrieg disparaît (donc) dès que la défense est à la fois étoffée et conduite avec énergie. »

On constate donc qu'un autre mythe s'effondre : celui qui tendait à représenter l'armée soviétique sous l'aspect de « hordes mongoles » ne gagnant que grâce au poids du nombre. Si cette armée était de piètre qualité globale en 1941, elle a rapidement appris et, à partir de Koursk, elle était même meilleure que son adversaire dans le domaine de la guerre mobile. Les Soviétiques ont quasiment inventé la brigade moderne. Ils ont compris que la façon dont on utilise les matériels est plus importante que les matériels eux-mêmes. Ce qui ne les empêchait pas de mieux concevoir leurs matériels que leurs adversaires. En effet, les Allemands produisaient des armes plus sophistiquées et donc théoriquement meilleures, mais en fait bien moins efficaces parce que plus fragiles et beaucoup plus difficilement utilisables que les armes soviétiques, plus rustiques, et donc mieux adaptées aux réalités du combat (a fortiori sur ce terrain).

Des détails...

Du côté allemand, les points forts se résumaient dans ces quelques points :

— Une très haute compétence professionnelle de ses cadres subalternes et de ses sous-officiers, qualité dont l'importance peut parfois surpasser celle du moral.

— Ce premier point en implique deux autres (toujours aux échelons inférieurs de commandement) : un grand sens de l'initiative chez ces cadres, et une merveilleuse souplesse tactique des petites et moyennes unités.

— Un « C3 » (commandement, communication et contrôle, pour employer un concept moderne) bien meilleur : passée la surprise tactique, une formation allemande inférieure en nombre et en matériel restait supérieure (coordination des moyens, promptitude des réactions, meilleur matériel radio, qualification, initiative).

— Enfin, jusqu'aux derniers moments de la guerre, ils ont toujours su maintenir des réserves, dans n'importe quelle opération. S'ils ne l'avaient pas fait, ils se seraient très certainement effondrés un an plus tôt.

Ainsi que je l'annonçais au début de cet article, le sujet est inépuisable. Vous n'avez donc eu droit qu'à un rapide survol. Sans doute ai-je omis d'autres points importants. Si vous avez été « accroché », n'hésitez pas à vous plonger dans les livres ! J'espère en tout cas avoir commencé à démontrer que la défaite des nazis, si elle fut juste et heureuse d'un point de vue moral et humain, fut également méritée d'un point de vue militaire. Non, décidément, il n'y a aucune raison de leur vouer un culte quelconque, même « technique ».

Laurent Henninger

Tous mes remerciements à Claude Esmein, Jacques Sapir et Frank Stora pour leurs précieux conseils.

1) *L'Histoire générale des Armées.* Tome 4, éditions Robert Laffont 1966.



The Great Patriotic War



Diamant brut

Lors de sa sortie, nous l'avions clamé haut et fort : The Great Patriotic War était le wargame de l'année[1]. Pourtant, il n'est pas certain qu'il ait remporté tout le succès qu'il méritait. Peut-être parce que l'équipe de GDW, afin de simplifier le plus possible la règle, a négligé bon nombre de précisions qui l'auraient certes un peu rallongée, mais surtout beaucoup clarifiée. Tel que, le jeu apparaît comme un diamant brut, qu'il faut tailler pour en percevoir toutes les beautés. Nous nous sommes donc livrés à un véritable travail de dissection. En espérant que cette analyse, en facilitant l'abord du jeu, vous donnera envie de vous lancer dans cette magnifique simulation, qui représente certainement ce que l'on a fait de mieux sur le sujet pour concilier la jouabilité et le réalisme.

1) Voir CB n° 49

Rappels et précisions

D'emblée, une recommandation capitale : pour la mise en place des troupes, vérifiez les limites des zones sur les livrets plutôt trois fois qu'une, on les confond souvent avec les fleuves !

Une bonne part de l'originalité de TGPW tient à la séquence de jeu. Pour chaque joueur, en commençant par celui de l'Axe, cinq phases se succèdent : renforts et remplacements, mouvement ferroviaire, mouvement des unités mécanisées et de la cavalerie, combat, mouvement général. On remarque immédiatement que, si l'adversaire refuse le contact, il est en théorie impossible pour l'infanterie de combattre !

Les zones de contrôle ne sont interrompues par aucun type de terrain, à l'exception (ce n'est pas précisé clairement) des côtés d'hex. de lac – sauf l'hiver – et de mer. Les pions « chefs », les avions, les parachutistes (qui sont les seules divisions, les autres unités sont des corps d'armée ou des armées) et les partisans n'ont pas de ZdC.

On doit s'arrêter en entrant dans une ZdC adverse. Mais notons bien – c'est capital – que toutes les unités peuvent passer directement de ZdC en ZdC, à condition de s'arrêter immédiatement. Seule et importante exception (considérée dans la règle comme « optionnelle » !) : les unités non ravitaillées ne peuvent pas passer directement de ZdC en ZdC.

Les autres effets des ZdC sont classiques : perte d'un pas pour les pions reculant en ZdC, blocage des lignes de ravitaillement sauf si l'hex. est occupé par une unité amie. Pour favoriser les percées des blindés, ajoutons que ceux-ci (et non les simples mécanisés) peuvent reculer dans une ZdC d'unité non mécanisée.

L'empilement est comme je l'aime : une unité (corps ou armée) par hex., c'est tout ! Seule exception : on peut superposer une unité parachutiste à une autre unité.

Le mouvement est des plus simples. Un point prête cependant à critique. Les mécanisés s'arrêtent en entrant dans les hex. de marais et de montagne : parfait, mais il faut préciser qu'ils doivent dépenser, pour entrer dans un de ces hex., le même nombre de points que l'infanterie (3 et 4 respectivement). Le coût de la traversée des détroits de Kerch est faible, mais ce trajet est interdit aux mécanisés et n'est autorisé qu'à une seule unité par joueur et par tour.

Le mouvement par voie ferrée possède une caractéristique inhabituelle. Si, pour en bénéficier, une unité doit se trouver sur un hex. de rail, et si elle ne peut traverser une ZdC ni un hex. de territoire ennemi, elle peut partir et arriver en ZdC adverse ! Cette règle, qui ouvre de nombreuses possibilités d'attaque, surtout au Soviétique, est justifiée par la grande taille des hex. (70 km de diamètre). Il faut donc bien noter – à l'aide de marqueurs si besoin – qui a été le dernier à occuper un hex. de voie ferrée. Le *Canadian Wargamers Journal* estime que le rail facilite trop les contre-attaques : on peut décider qu'il est interdit de commencer ou de terminer un trajet ferroviaire dans une ZdC d'unité mécanisée.

Précisons – c'est logique mais négligé – qu'une unité non ravitaillée ne peut utiliser le mouvement par rail. La règle optionnelle qui prévoit qu'une unité blindée consomme deux points de déplacement ferroviaire est à généraliser (ajoutons-y que les unités parachutistes voyagent gratis).

Le Soviétique a droit à six points par tour – mais uniquement en U.R.S.S. Très bien, mais il est à mon avis raisonnable de donner également six points de déplacement ferroviaire par tour à l'Axe, mais uniquement en Allemagne, Roumanie et Hongrie ; à partir de janvier 42, deux de ces points pourront aussi être utilisés en U.R.S.S.

Neige et boue : ne pataugez pas

La météo joue bien sûr un rôle important mais un peu bâclé par la règle. Les deux tours de boue annuels divisent par deux les potentiels de combat en attaque. Les deux tours de neige imposent une colonne de décalage en faveur du défenseur. Jusque là, rien à dire. Mais il paraît sain que les effets sur le mouvement soient les mêmes pour les deux camps : on peut les tirer au début du tour, un jet pour le mouvement mécanisé, un pour le mouvement général (la boue divise par deux les potentiels de mouvement, la neige augmente de 1 point le coût des hex.).

De plus, il serait bon de considérer les hex. de marais comme des hex. de terrain accidenté (*rough*) pendant les tours de neige et, durant ces mêmes tours, de considérer les hex. de lac comme des hex. de marais et les lacs sur des côtés d'hex. comme des fleuves.

Enfin, au cours du premier hiver (tours 5 et 6), il est historiquement raisonnable d'appliquer une colonne de décalage en faveur du Soviétique dans tous les combats (ce qui donne, combiné à l'effet normal de la neige : pas de décalage lors des attaques soviétiques et deux colonnes pour les Soviétiques lors des attaques allemandes).

Les finesses des combats

Le déroulement des combats paraît d'un grand classicisme, mais cache une ou deux astuces. D'abord, il est possible d'attaquer sans se soucier des ZdC des unités adverses non attaquées. Ensuite, les attaques sont interdites au-dessous de 1 contre 1 – ce rapport étant calculé avant tout décalage de colonne, mais en tenant compte de la boue, de la montagne, des marais et de l'absence de ravitaillement, qui divisent par deux la force de l'attaquant (lorsque deux de ces conditions sont réunies, la force de l'attaquant est divisée par 4). Surtout – point souvent oublié par les joueurs – les reculs, qui sont de deux hex., sont effectués par l'attaquant ! Enfin, les avances après combat ne sont que d'un hex.

Quelques précisions encore : Berlin et Moscou (rajoutons-y Kœnigsberg, Léningrad et Stalingrad) sont à la fois des grandes villes et des forteresses (donc, deux colonnes de décalage pour le défenseur). Une forteresse ne peut rendre service qu'au camp qui l'occupait avant la guerre.

Les parachutistes valent, le cas échéant (DRL, AL, recul en ZdC), un pas de perte.

Enfin, pour les échanges, les pions 2-4-4 (1-2-4) sont considérés comme ayant la force qu'ils viennent d'utiliser (en attaque ou en défense).

Le ravitaillement est traité simplement. Les sources en sont les bords amis de la carte et les lignes de ravitaillement n'ont pas de longueur limite. Une unité non ravitaillée voit son mouvement et sa force en attaque divisés par deux, elle ne peut plus prendre le train ni passer directement de ZdC en ZdC.

Le *Canadian Wargamers Journal* propose qu'une ligne de ravitaillement ne puisse emprunter que 5 hex. jusqu'à une voie ferrée amie (les marais et les montagnes comptant double), ce qui, entre autres, donne de la valeur aux partisans.

Proposons une option historique : aux tours 1, 2 et 3, les unités soviétiques réduites et non ravitaillées qui ne se trouvent ni en montagne, ni en marais, ni en grande ville, ni en forteresse et qui sont dans une ZdC allemande (pas simplement « de l'Axe ») à la fin du tour soviétique se rendent et sont éliminées. Les unités intactes qui se trouvent à ce moment dans la même pénible position sont réduites.

Les renforts et surtout les remplacements (exprimés en points équivalant à des pas de perte récupérables par tour) sont la grande force des Soviétiques. Les unités qui rentrent à ces deux titres doivent être placées sur le bord ami de la carte, ou dans une grande ville ravitaillée (Roumains, Hongrois et Slovaques apparaissent dans leur pays, dans un hex. de ville ou de rail). Les unités réduites ne peuvent être « réparées » grâce à des remplacements que si elles sont ravitaillées. Attention ! Les renforts soviétiques des tours 2 et 3 entrent à demi-force.

Lorsqu'une unité éliminée est remise en jeu grâce à des remplacements, elle ne peut rentrer directement à pleine force, même si l'on a assez de points pour cela. Elle doit rentrer sous forme réduite, et pourra être renforcée au tour suivant.

Comment réparer un corps d'armée

Il faut deux points de remplacement pour « réparer » un pas de perte d'unité blindée (ou pour « reconstruire » une unité parachutiste). Il n'en faut qu'un pour « réparer » un pas de perte d'infanterie ou de cavalerie, ou pour « réparer » une unité mécanisée (non blindée) réduite. Cependant, il paraît convenable qu'une unité mécanisée éliminée ne puisse rentrer en jeu – sous forme réduite – qu'au prix de deux points de remplacement.

Lorsqu'une unité de l'Axe doit être retirée, parce que les choses se gâtent en Italie ou en France, et qu'elle n'est pas ravitaillée, que fait-on ? Nos amis de GDW ne le précisent pas... Suppléons-les : il faut dans ce cas retirer une unité aussi semblable que possible (soyez honnêtes !). Si l'unité à retirer est détruite ou réduite, il faudra la « réparer » ou la « reconstruire » (si besoin en « s'endettant » en points de remplacement). C'est le seul cas où l'Axe pourra « réparer » ou « reconstruire » des unités italiennes. De plus, dans ce cas, les parachutistes allemands pourront être « reconstruits » au prix d'un seul point, puisque ces troupes ont été envoyées en Italie sans leurs avions de transport.

Ce qui nous conduit à parler tout de suite des « conversions » et créations d'unités soviétiques. En dépensant un point de remplacement (PR, pour abréger), le Soviétique peut transformer toute unité d'infanterie ravitaillée (force 6 ou 8) en unité de choc (qui est de force 10 et surtout, qui a le droit d'avancer d'un hex. lors de la phase de mouvement des mécanisés) ou en unité de la Garde (force 10). Mais précisons bien que si « réparer » une unité de la Garde ou de choc ne coûte qu'un point, ces unités ne peuvent être directement reconstruites en cas d'élimination : il faut d'abord faire rentrer en jeu une unité d'infanterie normale.

Il y a une erreur sur la fiche de déroulement des tours : au tour 5, il faut lire : 5 armées de choc disponibles pour conversion (et non pour construction). En revanche, au tour 8, les armées blindées sont bien « disponibles pour construction ».

Pour en finir avec les PR, je pense que l'on peut autoriser les joueurs à les accumuler – au cas assez improbable où ils ne seraient pas dépensés au fur et à mesure.

L'Axe ne dispose cependant d'aucun PR au tour 1.

Les avions hors du brouillard

Dans TGPW l'aviation est victime de règles prêtant à confusion. Voici quelques propositions qui ne changent rien au fond, mais peuvent éviter des contestations et incertitudes.

Les avions – chasseurs-bombardiers ou bombardiers – sont toujours placés sur des hex. de rail. Ils peuvent être empilés avec des unités terrestres, mais il ne peut en stationner deux dans un hex. que s'il s'agit d'une grande ville. Lors d'un combat, l'attaquant puis le défenseur indiquent s'ils utilisent un avion (un seul chacun) en appui au sol (ce qui décale le rapport de force d'une colonne). Ensuite, les joueurs indiquent s'ils placent un chasseur en interception de l'avion d'appui au sol adverse. Pour effectuer une mission de combat, un avion doit être face visible, en position ravitaillé et à bonne portée de l'unité attaquée. Pour utiliser un avion en interception, un joueur doit en avoir envoyé un autre en appui au sol (ceci pour favoriser le joueur qui a le plus d'avions). Les avions utilisés sont retournés.

Les combats aériens sont simultanés (l'intercepteur descend l'avion d'appui sur 5 ou 6 et l'empêche simplement d'accomplir sa mission sur 4 ; l'avion d'appui descend l'intercepteur sur 6). Les avions abattus sont récupérés comme des renforts au tour suivant (pour le Soviétique) ou au tour impair suivant (pour l'Allemand). Un seul avion abattu peut être récupéré par tour.

A la fin de son tour de jeu, chaque joueur peut transférer ses avions vers un autre hex. Ceux qui sont retournés peuvent être transférés dans la limite de leur rayon d'action. Ceux qui ne sont pas retournés peuvent être transférés n'importe où en territoire ami ; ils seront retournés si ils sont transférés au-delà de leur rayon d'action. A la fin du tour de jeu complet (après le tour du joueur Soviétique), tous les avions sont remis face visible.

Si une unité ennemie avance sur l'hex. occupé par un avion face visible, l'avion est déplacé dans la limite de son rayon d'action (si possible) et retourné. Si c'est impossible ou si l'avion était déjà retourné, il est considéré comme abattu.

On peut attaquer, chef ?

Les pions « chefs » sont souvent mal utilisés par les joueurs. Comme la règle le précise, il s'agit en fait de tout ce qui permet de soutenir une offensive – munitions, carburant, artillerie lourde... Ces pions donnent une colonne de bonus à TOUTES les attaques effectuées dans leur rayon d'action (à condition qu'ils soient ravitaillés). Pour éviter des disputes, considérons qu'une attaque est dans le rayon d'action d'un chef si le pion attaqué et au moins l'un des attaquants sont à portée du chef. La « ligne de commandement » (du chef aux attaquants) est interrompue par les ZdC ennemies (sauf présence d'une unité amie).

Les règles de mouvement des chefs simulent avec un réalisme et une simplicité remarquables les capacités des deux armées. Les chefs soviétiques ne peuvent bouger qu'en phase de mouvement mécanisé, et seulement pour aller à Moscou OU pour en revenir (si Moscou est prise, utiliser Kubishev à la place ; si cette ville est prise, supprimer les chefs soviétiques). Les chefs allemands peuvent de la même façon aller à Berlin ou en revenir, mais ils peuvent aussi bouger de deux hex. en phase de mouvement général. Il paraît souhaitable de limiter ce mouvement à un hex. en cas de boue, ou lorsque le pion « chef » doit pénétrer dans un hex. de marais ou de montagne. Aucun chef n'avance ni ne recule après un combat.

Un chef peut être éliminé si une unité adverse avance dans l'hex. qu'il occupe (en mouvement ou après combat), ou lorsqu'il est empilé avec une unité éliminée. Il est alors replacé dans sa capitale DEUX tours plus tard, en phase de renfort. Cela avantage un peu l'Axe.

Lors des attaques « de choc » (ou mieux, « de rupture »), toutes les unités d'infanterie bénéficient de la capacité des armées de choc soviétiques : avancer d'un hex. lors de la phase de mouvement mécanisé. Chaque camp a droit à une telle attaque par an (accumulable). Mais le Soviétique n'y a pas droit en 1941, tandis que l'Allemand n'y a pas droit en 1945 (et non 44). En 1941, l'Axe bénéficie d'une attaque de rupture automatique SUPPLEMENTAIRE au tour 1. Enfin, il est historiquement possible de refuser à l'Axe le droit d'effectuer une telle attaque lors des deux premiers hivers (tours 5, 6, 13 et 14).

Les parachutistes n'ont que peu de possibilités de... parachutage. Celles-ci se limitent en effet au largage d'une unité par tour, et jamais deux tours de suite. L'unité parachutée doit partir d'un hex. de rail ravitaillé et aboutir dans un hex. inoccupé à 4 hex. de distance. L'hex. de parachutage doit être du terrain dégagé (*clear*) ou une petite ville, même en ZdC adverse.

Devant le flou de la règle, tentons quelques précisions. Le parachutage a lieu au début de la phase de mouvement général, ou, lors d'une attaque de choc, au début de la phase de mouvement mécanisé. Dans le premier cas, l'unité parachutiste peut bouger ensuite immédiatement de la moitié de ses points de mouvement si elle se trouve en position ravitaillée (sinon, elle ne peut bouger). Dans le second cas, l'unité parachutiste possède des capacités normales (et soumises à la règle de ravitaillement) lors de la phase de mouvement général.

FICHE TECHNIQUE

Jeu en anglais de GDW
(Jeux Actuels publie une traduction française).
Auteurs : Frank Chadwick et brad hay (celui-ci tient aux minuscules).
Sujet : le conflit germano-soviétique (41-45).
Échelle : celle de l'armée et du corps ; un hex. = 70 km ; un tour = 1 ou 2 mois (huit tours par an).
Matériel : 240 pions d'excellente qualité, un casier de rangement à couvercle, une carte plastifiée en deux parties, des notes historiques extrêmement bien faites.
Un mini jeu gratuit sur la bataille de Moscou, ultra simple, très bon pour l'initiation au wargame, est inclus dans la boîte.

La règle indique que si une unité parachutiste et une autre unité empilées doivent reculer dans un hex. de ZdC adverse, l'unité parachutiste est éliminée ET l'autre unité perd un pas. Je pense que c'est plutôt l'un OU l'autre.

Les partisans sont une constante des jeux sur le conflit germano-soviétique. Les pions partisans peuvent être placés n'importe où sur la carte, en dehors des ZdC de l'Axe et des grandes villes en territoire de l'Axe. Soyez quand même soucieux de la réalité historique : ne les placez qu'en U.R.S.S. (pas en Bessarabie) ou en Yougoslavie. De plus, vous pouvez en placer un à Varsovie à partir de 1944, même si cette ville est en ZdC de l'Axe.

Les partisans n'ont pas de ZdC ni de force de combat, mais interdisent le passage des unités et des lignes de ravitaillement par les hex. qu'ils occupent. Ils sont éliminés si ils se trouvent en ZdC de l'Axe lors de la phase de combat de l'Axe. Ils sont alors récupérés trois tours plus tard. Ils bougent de deux hex. (plutôt que de 2 p.m.). Et ils peuvent bouger d'un hex. lors de la phase mécanisée des attaques de choc : seule cette possibilité explique la situation représentée page 15 de la règle.



Gardez-moi de mes amis...

Les alliés de l'Allemagne paraissent plutôt un handicap qu'un apport !

Nous avons vu que les Italiens ne pouvaient être « réparés » que pour être renvoyés chez eux. Les Slovaques ne posent pas ce problème, mais ils sont si faibles ! Les Hongrois ont des unités « garnison » qui n'ont pas le droit de quitter leur pays. Aucun Hongrois ne peut attaquer si deux unités hongroises sont à ce moment-là éliminées. Si, au début d'un tour de jeu, six unités hongroises sont éliminées ou si le Soviétique occupe Budapest, les survivants hongrois se rendent. Vu la tendre sympathie qui régit les rapports roumano-hongrois (en 1991 comme en 1941 d'ailleurs), aucune unité hongroise ne peut entrer en territoire roumain (et vice versa) ; des troupes des deux pays ne peuvent participer à une même attaque.

Comme les Hongrois, les Roumains ont des unités « garnison » (marquées G). Celles-ci peuvent cependant entrer en Bessarabie, dès lors qu'il n'y a plus de Soviétiques dedans. Les autres unités ne peuvent s'éloigner de plus de 3 hex. de la Roumanie (Bessarabie incluse) que si Odessa est occupée par une unité roumaine et que toutes les unités roumaines sont en jeu à pleine force. Cette condition une fois remplie, elle devient superflue. Par ailleurs, aucun Roumain ne peut attaquer si quatre unités roumaines sont à ce moment-là éliminées.

Très important : au tour 1, aucune unité de l'Axe située en Roumanie ne peut bouger (rien ne s'est passé sur ce front avant le 1er juillet). Je vous propose de considérer qu'au tour 2, ces unités ont droit à une mini attaque de choc rien que pour elles.

Si six unités sont éliminées *ou si Bucarest est aux mains des Soviétiques* au tout début d'un tour, on jette un dé, on y ajoute divers modificateurs (voir page 16 des règles) : si le résultat est 6, les Roumains survivants disparaissent, pour être remplacés dès la phase de renfort soviétique par deux armées roumaines prosoviétiques.

C'est pour le joueur Soviétique un moment particulièrement savoureux – presque aussi réjouissant que la prise de Berlin.

Les Bulgares sont les pires des opportunistes : alliés de l'Allemagne en 41, ils n'apparaissent qu'au tour suivant le changement de camp de la Roumanie, et c'est sous forme d'alliés des Soviétiques !

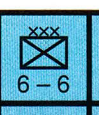
Evoquons pour finir le cas des troupes allemandes des Balkans (Grèce et Yougoslavie). Elles sont formées de renforts hors carte arrivant aux tours 17, 20, 21, 27, 28 et 30. Ces pions peuvent entrer en jeu par la Yougoslavie dans quatre conditions (voir page 16 – en résumé : quand ça va très mal pour l'Axe !). Précisons que si elles entrent en jeu avant d'être au complet, les renforts « Balkans » suivants seront considérés comme des renforts normaux.

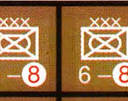
Victoires diverses et scénarios courts

Les conditions de victoire totale sont simples. Pour le Soviétique, il s'agit d'occuper Berlin à la fin du tour 32 (mai 45). Pour l'Axe, il faut, selon les règles, occuper à la fin d'un tour quelconque Moscou, Léningrad et Kubishev ; mais les deux dernières conditions n'ont pas de réel intérêt stratégique, et présentent le défaut de faire négliger le théâtre sud au joueur Allemand. Je remplacerai donc ces conditions par l'occupation de Moscou et Erevan – Yerevan en anglais. Notons en effet que, de toutes façons, la prise de Moscou se traduit par une chute de 1 du taux de remplacement soviétique, et la prise d'Erevan-Tbilissi par une hausse de 1 du taux de remplacement de l'Axe (le pétrole du Caucase !).

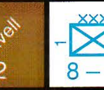
Un défaut énorme, mais facile à corriger : l'absence de conditions de victoire partielle. Il est évident que si, en mai 45, le front suit la ligne de juin 41, l'Allemand a remporté une victoire au moins marginale ! Et si, en mai 45 toujours, le Soviétique occupe Bucarest, Budapest, Varsovie et Kœnigs-

Pions supplémentaires pour les scénarios.







berg, il a certainement gagné... Même si il n'y aura jamais de mur à Berlin.

Pour finir, quelques variantes de scénarios courts. Jouez les scénarios intermédiaires (*Fall Blau, Opération Uranus, Opération Citadelle, Opération Bagration*) jusqu'à la fin de la guerre – le dernier, notamment, permet un gros plan sur l'agonie du Reich à l'Est et réalise une situation stratégique qui ne se présentera sans doute pas lors d'une campagne.

Si vous préférez le début de la guerre, en dehors du scénario Barbarossa (dur dur pour l'Axe), voici des conditions de victoire proposées par un lecteur très amateur de TGPW.

— Scénario 41-42 (tours 1 à 12) : 1 point de victoire (PV) pour chaque joueur par grande ville soviétique contrôlée (2 PV pour Moscou et Stalingrad) ; 1/2 PV pour les petites villes suivantes : Riazan, Tambor, Grozny, Velikiye Luki, Orel, Koursk, Novorossisk, Armquir. Une ville contrôlée mais non ravitaillée ne donne aucun point. Différence de score : 0 ou 1/2 : résultat historique, arbitrairement étiqueté match nul ; 1 à 2 : victoire marginale ; 2,5 à 4 : grande victoire ; plus de 4 : victoire décisive.

— Scénario 41-43 (tours 1 à 17) : mêmes conditions que ci-dessus, mais rajouter 3,5 PV pour l'Axe.

The Great Patriotic War est ainsi fait que l'on peut se passionner pour une foule de scénarios faciles à créer (voir l'encadré ci-contre) et surtout rapides à jouer !

Frank Stora

Quelques « what if » originaux

Changez d'état-major
Les joueurs placent librement leurs forces, le Soviétique d'abord, l'Allemand ensuite.

Le piège des Balkans
Hitler décide que Barbarossa passe avant tout et laisse les Italiens se débrouiller avec les Grecs et les Anglais, en ne leur laissant que quelques corps d'infanterie. N'utilisez ni le territoire ni les troupes de Hongrie ou de Roumanie, ni les troupes allemandes qui s'y trouvent, ni les troupes italiennes. Tout cela permet à l'Allemagne d'attaquer en mai 41 : rajoutez un tour « 0 » et faites arriver les renforts soviétiques des tours 2 et 3 (à demi-force) aux tours 1 et 2. Utilisez les unités allemandes situées en Roumanie (en dehors des troupes de montagne) comme renforts apparaissant en Allemagne à raison de une par tour, du tour 2 au tour 4.

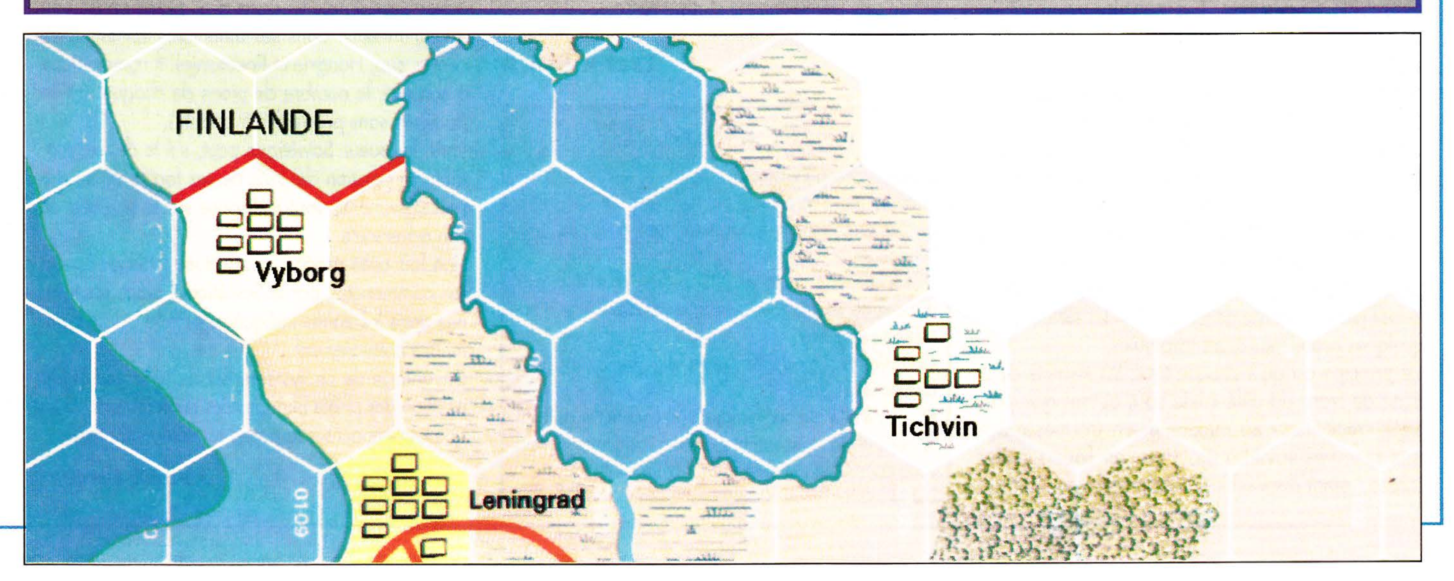
Opération Orage
La préparation allemande a été retardée, et c'est Staline qui prend l'initiative ! Commencez au tour 2, avec les renforts soviétiques des tours 2 et 3 déjà sur la carte à pleine force. Le Soviétique se place comme il veut, et en second. Il joue le premier. Donnez-lui une attaque de choc en 41. Accélérez tous ses renforts d'aviation de trois mois et interdisez toute interception aérienne allemande au premier tour. Si Staline envahit la Roumanie ou la Hongrie, les renforts futurs de ces pays arrivent par moitié aux deux tours suivant l'invasion.

« Camarades, nous voilà ! »
Les Britanniques n'envoient que des troupes symboliques en Grèce et concentrent tous leurs moyens sur la Lybie, conclusion : les pertes de l'Axe dans les Balkans sont faibles, notamment celles des troupes aéroportées qui envahissent la Crète. Mais les Italiens sont éjectés d'Afrique avant que Rommel n'ait le temps d'y débarquer. Et dès juillet 41, la VIIIe armée de Wavell se porte au secours de l'Union Soviétique à travers l'Irak (un petit pays d'Asie dont vous avez peut-être entendu parler). « Camarades, nous voilà ! » s'écrie Churchill (selon d'autres sources, il aurait dit « Satan, nous voilà » : il avait affirmé que si Hitler envahissait l'enfer, il ferait de son mieux pour aider le diable).
Pour jouer ce scénario il faut les pions supplémentaires, ci-dessus (à découper et coller sur un carton fort).
— Allemands : 1 corps blindé 10-8 (Rommel & Cie), placé en Allemagne au tour 1 ; un corps d'infanterie 6-6 et un avion 1-3, placés en Roumanie au tour 1 ; deux divisions parachutistes 2-6, placées en Allemagne aux tours 2 et 3. Les Italiens devront repartir pour la casa dès novembre 42.
— Britanniques : 6 corps mécanisés 6-8, entrant par le bord sud-est (secteur Erevan) ou par Astrakan, aux tours 2, 3, 4, 5, 8 et 11 ; 2 corps d'infanterie 6-6, entrant aux tours 9 et 10 ; un avion 1-3 entrant au tour 3 et un avion (1)-4 entrant au tour 5 ; un pion leader « Wavell » de rayon d'action 2, entrant au tour 2.
Les Britanniques ont droit à 1 point de remplacement par tour (cumulable) à partir du tour 5. Ils tirent leur ravitaillement du bord sud-est et d'Astrakan.
Wavell a les mêmes capacités de mouvement que les chefs allemands, Erevan remplaçant Berlin. Il ne peut commander de troupes soviétiques, de même que les chefs soviétiques ne peuvent commander de troupes britanniques.
Il ne peut pas y avoir d'attaques combinées anglo-soviétiques, ni de soutien aérien d'un de ces alliés forcés à l'autre.

Merci à Dominique Hammer, de Strasbourg, à qui nous devons aussi la mini carte finlandaise, pour ce « what if » peu ordinaire.

Et les Finlandais, alors ?

Les courageux Finnois ont eu la mauvaise idée de choisir le camp allemand (un peu poussés, tout de même, par l'Armée rouge lors de la guerre d'Hiver 39-40). Ils ont disparu de TGPW, leur théâtre d'opérations étant, c'est vrai, très statique et les problèmes logistiques et politiques empêchant, en pratique, qu'il en soit autrement. Pourtant, le secteur de Léningrad n'est pas sans intérêt. Voici, spécialement pour vous, lecteur de Casus, une rallonge de quinze hex. et trois pions.
Vous découvrez ainsi la 23e armée soviétique (8-6), les 1er et 4e corps finlandais (8-6 et 6-6), le lac Ladoga, Tichvin et Viborg (où se trouve la 23e armée). Bien sûr, le lac Ladoga gèle en hiver.
Les Finlandais se placent sur les deux seuls hex. de Finlande. Ils ne peuvent ni attaquer, ni bouger, ni être attaqués au tour 1. Leurs attaques (non associées à des Allemands) et leur défense ne souffrent pas de la pénalité d'une colonne infligée aux Allemands durant l'hiver 41-42. Ils ne peuvent attaquer Léningrad qu'en conjonction avec des troupes allemandes ou si la ville n'est occupée que par une seule division parachutiste (mais ils peuvent bien sûr y pénétrer si elle est vide). Tant que Léningrad n'est pas tombée, ils ne peuvent pénétrer sur la carte normale. Ensuite, ils ne peuvent s'éloigner de plus de trois hex. de Léningrad ou de la « rallonge » de carte. Ils peuvent être « réparés » avec les points de remplacement allemands. Ils disparaissent à partir de mai 1944 dès que Léningrad est contrôlée par les Soviétiques et ravitaillée à la fin d'un tour.



Eastern Front Solitaire

En solo dans la steppe



Les jeux spécifiquement destinés à être joués en solitaire ne sont pas légion. Il est vrai qu'ils ne sont pas faciles à réaliser. Avec Eastern Front Solitaire, Omega Games a fait un effort courageux pour mettre le joueur à la place du GQG allemand. Hélas, le résultat n'est pas à la hauteur de l'ambition.



Eastern Front Solitaire (EFS) se veut une simulation de toute la Seconde Guerre mondiale sur le Front est, de 1941 à 1945. Comme beaucoup de jeux de ce type qui veulent éviter le gigantisme façon Fire in the East, l'échelle choisie pour les forces est un pion = un corps allemand ou une armée soviétique. La carte, d'environ 75 cm sur 50, va de la ligne Varsovie-Bucarest à la ligne Moscou-Stalingrad. La Finlande est absente du jeu, tant pis pour les amateurs de ces alliés de circonstance de l'Axe.

Dès l'ouverture de la boîte, on ne peut que regretter l'aspect terne des pions, qui sont à la limite de la lisibilité, et la laideur de la carte. Il est vrai que le système de « districts » utilisé ne favorise pas l'esthétique. Pas d'hex. en effet, mais des rectangles composés d'un côté est et d'un côté ouest, avec une case « isolée » au milieu. Les rectangles, comportant un fond représentant un type de terrain, sont reliés entre eux par des lignes de communication. Tout cela est malheureusement très abstrait.

Le meilleur du jeu tient à ce que la force de chaque unité est représentée par un marqueur qui se déplace sur un tableau. On peut ainsi constater l'usure progressive des pointes blindées, si efficaces mais si fragiles et si facilement coupées de l'infanterie qui s'essouffle à les suivre. Les panzers avancent en effet de deux districts par tour, et l'infanterie d'un seul.

A l'inverse, une très mauvaise note pour la clarté des règles, où il est souvent très difficile de retrouver le point que l'on cherche, d'autant qu'il n'y a pas d'index. Mais il y a pire. En s'accrochant bien, on arrive, avec un peu de patience, à comprendre le maniement des forces allemandes : les lourdeurs sont nombreuses, mais il n'y a pas d'obstacle majeur. Malheureusement, le contrôle des forces soviétiques par le système de jeu qui doit les diriger pose quelques problèmes quasi insolubles.

Le principe est qu'à chaque tour, les districts de la ligne de front du côté russe sont autant que possible « regonflés » au maximum en troupes grâce aux réserves soviétiques. Puis, en fonction des forces restant disponibles, des « armées de choc » et des « armées blindées » sont créées. Les attaques russes sont alors lancées, soit de façon aléatoire, soit en priorité sur des troupes allemandes menaçant Moscou ou ayant percé à l'est de la ligne de front. Cependant, alors que ce concept de la « ligne de front » est évidemment au centre du système de jeu, il est souvent difficile à appliquer sans de douloureuses hésitations. Et ce brouillard persiste malgré une lecture attentive des longs paragraphes que lui consacre la règle et de l'exemple très détaillé qui figure au dos d'une des aides de jeu.

Remarquons enfin qu'à la différence de la plupart des jeux à même thème, EFS ne propose qu'un seul et unique scénario. On démarre avec Barbarossa et on joue... jusqu'au moment où l'on estime que la décision est acquise ou, plus souvent je le crains, jusqu'à ce qu'on en ait assez. Impossible de démarrer au moment de l'offensive sur Stalingrad ou sur Koursk.

J'ai bien peur de ne pas partager l'avis du chroniqueur du *Wargamer* qui considère EFS comme un jeu qui, s'il ne s'agit pas d'une simulation fidèle, est selon lui « easy to learn, fun to play ». Au contraire, je suis d'accord avec son confrère de *Fire and Movement*, qui recommande aux amateurs de solo sur le front de l'Est de se débrouiller avec Russian Front ou Russian Campaign. Car à mon avis, au-delà des problèmes de lisibilité, d'esthétique, de précision et de clarté des règles, Eastern Front Solitaire souffre d'un défaut particulièrement catastrophique pour un jeu en solo. Il est terriblement ENNUYEUX. Ah, bien sûr, on peut toujours considérer que cela simule l'état d'esprit du troufion vert-de-gris perdu dans la steppe russe...

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Omega Games.

Thème : jeu stratégique en solitaire sur la guerre germano-soviétique, le joueur tenant le rôle de l'Allemand.

Matériel : une carte et 200 pions, plus 4 cartes d'aides de jeu, le tout de clarté, de qualité et d'esthétique médiocre.

Complexité : modérée, mais de nombreux problèmes de règles.

Durée : 4 à 5 heures minimum (et encore, en suivant le conseil du concepteur : arrêtez de jouer quand vous estimez la décision faite).

La surprise stratégique sur le Front russe

La plupart des wargames sur le Front russe ne simulent qu'imparfaitement un aspect essentiel de ce conflit: la surprise stratégique que l'invasion allemande de juin 1941 a provoqué sur les troupes de l'Armée rouge et qui, à elle seule, suffit à expliquer la quasi-défaite que l'Union Soviétique a subi dès la première année de la guerre. L'ensemble des jeux traitant cette période (comme par exemple Russian Front ou The Great Patriotic War) présentent en effet la même situation: les deux joueurs placent leurs troupes en conformité avec leur déploiement historique à l'intérieur de zones prédéterminées (ainsi les groupes d'armées nord, centre et sud pour le joueur Allemand). De ce fait aucune latitude n'est laissée aux joueurs pour élaborer une stratégie qui serait différente de celles employées par les deux haut-commandements. On peut en effet imaginer une attaque allemande se portant essentiellement sur le sud de l'U.R.S.S. (Ukraine) qui profiterait de la grande plaine qui s'étend de la frontière jusqu'aux environs de Voronejh, pour contourner les marais du Pripet et attaquer Moscou par le sud (la distance plus importante étant compensée par un terrain plus favorable à l'attaquant). De la même manière l'Armée rouge aurait pu, plutôt que de s'entêter à défendre ses frontières, effectuer une défense en profondeur, plus en mesure de ralentir les troupes allemandes.

Il est possible de simuler cette surprise stratégique en laissant les deux joueurs déployer secrètement et librement leurs forces.

— Le joueur Soviétique commence en notant sur une feuille le déploiement de ses troupes. Il indique précisément quelles unités seront placées dans quelles zones. Il peut se placer soit dans les districts militaires frontaliers, soit dans toute ville importante du pays. Il communique ensuite à son adversaire le nombre exact de pions placés dans chaque zone ou déployés en arrière, sans préciser leur qualité (blindés, infanterie ou mécanisés).

— Le joueur Allemand se place à son tour en tenant compte des renseignements fournis pas son adversaire: il note lui aussi avec précision les unités qu'il mettra dans ses différentes zones (nord, centre, sud, Hongrie et Roumanie). Il communique à son tour le nombre de pions de chaque région (toujours sans préciser leur qualité).

Enfin le joueur Soviétique peut, s'il le désire, modifier la position de 15% de ses forces au su des renseignements dont il dispose sur la position de son adversaire.

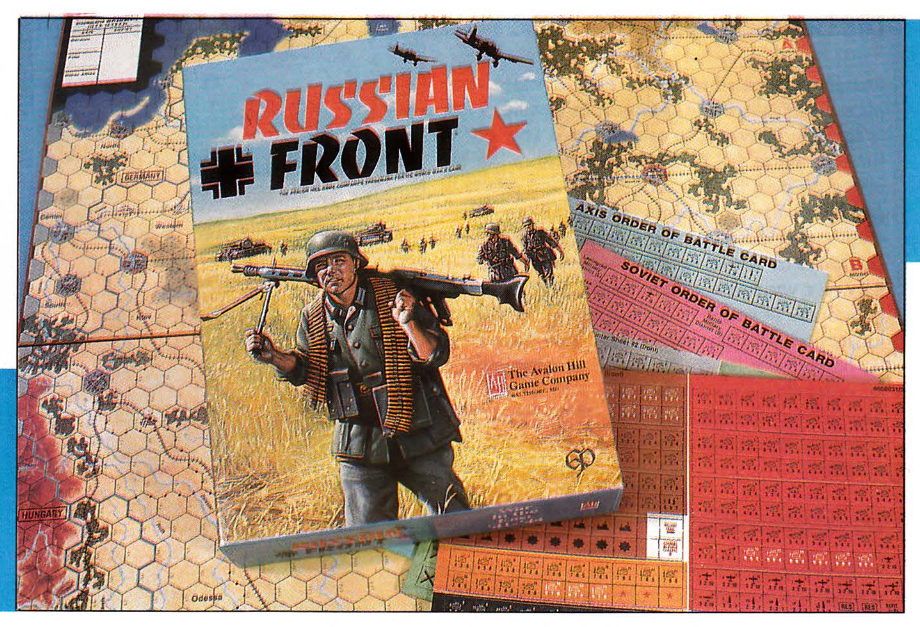
Une fois cette procédure effectuée, chaque joueur (en commençant par le Soviétique) place ses troupes dans les zones indiquées, puis la partie commence normalement.

L'avantage de ce système est de tenir secrète la position des unités blindées des deux joueurs, alors que leur impact sur la partie est déterminante.

Jérôme Discours

Russian Front

Aborder le Front russe sous son aspect stratégique est un pari assez difficile. La simulation doit être sans faille pour que le jeu puisse reproduire au mieux le conflit le plus gigantesque de toute l'histoire des guerres. Russian Front n'est pas une nouveauté mais il figure néanmoins parmi les meilleures réussites du genre et combine avec harmonie plaisir de jeu et réalisme.



Un environnement agréable

Si les jeux opérationnels sur le Front russe sont légion (c'est sans doute le conflit qui a été le plus abordé par les éditeurs), les jeux stratégiques sont moins nombreux et souvent de qualité médiocre. Ils doivent en effet naviguer entre deux écueils : le monster game injouable (type War in Russia de SPI) ou le jeu trop simple et peu réaliste (Russian Campaign d'AH). Russian Front est probablement le jeu qui a, jusqu'ici, trouvé la meilleure combinaison entre réalisme et jouabilité. L'échelle est assez grande (un hexagone fait 40 km et les unités représentent des corps allemands et des armées soviétiques) mais les concepteurs ont tenu à simuler l'aviation, les partisans, des événements politiques régissant l'attitude des pays alliés de l'Axe, ou le déménagement des usines de Russie vers la Sibérie ; bref tous ces petits plus qui donnent du corps à un jeu. N'oublions pas la carte, l'une des plus belles qu'Avalon Hill ait réalisée, le plaisir des yeux étant parfois aussi important que le plaisir intellectuel procuré par un bon jeu.

En dépit de ce réalisme, le jeu n'est pas vraiment compliqué. L'éditeur a tenu à mettre sur pied un système évolutif. Les débutants peuvent, en quatre pages de règles, en apprendre suffisamment pour jouer le scénario Barbarossa (été 41). Une fois aguerris ils pourront ensuite passer aux 12 pages supplémentaires du jeu avancé, qui développent les mécanismes proposés dans le jeu de base (ce qui oblige hélas à un ennuyeux va-et-vient entre les deux livrets de règles ; Avalon Hill a, par le passé, mieux présenté ses jeux à système évolutif !). Ainsi, en 16 pages, on peut apprendre un jeu original, réaliste et dont le système est quasi unique.

Un système très réaliste

La réussite principale du jeu réside dans ses mécanismes de simulation qui donnent aux joueurs un véritable *feeling* de ce que pouvait être la guerre germano-soviétique (tout au moins celui qui se dégage des livres ou des films traitant du sujet ; de là à dire que ce fut la réalité du Front russe, il y a une marge...).

Une bonne simulation doit en effet rendre au mieux la blitzkrieg qui permit aux forces allemandes d'effectuer en moins de 18 jours (juin/juillet 1941) une percée de plus de 450 km en territoire russe. Dans Russian Front les unités exercent des zones de contrôle qui n'empêchent pas l'adversaire de progresser (tout au plus elles permettent au défenseur d'effectuer un mouvement de réaction qui peut obliger l'adversaire à l'attaquer). Or il est impossible de couvrir d'unités amies tous les hexagones du front, dès lors l'adversaire pourra toujours trouver des faiblesses par lesquelles il pourra percer.

La percée est en effet l'un des moyens fondamentaux pour réduire son adversaire. Le combat est peu meurtrier (les unités s'affrontent une à une et s'infligent des points de *disruption* qui suffisent rarement à éliminer une unité en un seul combat), en revanche le ravitaillement a une importance fondamentale (une unité non ravitaillée ne dispose que d'une phase de jeu pour rétablir ses voies, faute de quoi elle est éliminée). Le meilleur moyen de détruire son adversaire consiste donc à l'isoler. Les joueurs peuvent alors effectuer des opérations similaires à celles de Kiev (600 000 prisonniers russes en septembre 41) ou de Stalingrad. Il est rare qu'un jeu puisse simuler correctement ces désastres.

Le jeu sur le Front russe ?

Dans les jeux Seconde Guerre mondiale, le blindé est présenté comme l'arme à tout faire. Or les grandes batailles qui mirent fin à la suprématie allemande ne furent pas toujours des batailles de blindés (ex : Stalingrad). Dans Russian Front les blindés sont évidemment essentiels à la victoire, mais si l'un des joueurs n'utilise pas au mieux son infanterie il aura peu de chances de gagner le conflit.

Les blindés, unités hyperpuissantes, bénéficient d'une mobilité importante : ils peuvent dans certains cas se déplacer une seconde fois durant le tour de jeu (phase d'exploitation) et la règle avancée leur permet une option « blitz » qui leur donne la possibilité (ainsi qu'aux unités d'infanterie qui les accompagnent) d'attaquer à plusieurs reprises un adversaire durant la phase de combat, ou de poursuivre leur mouvement après l'avoir détruit. Les chars sont essentiels à toute percée, mais leur usage n'est pas la panacée. Leurs limites manifestes dans certains types de terrains (villes et forêts) nécessite une combinaison harmonieuse de toutes les unités ; l'infanterie est l'arme défensive par excellence et elle peut repousser une attaque blindée dans les terrains accidentés.

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par Avalon Hill en 1986.
Thème : la guerre germano-soviétique de 1941 à1944, à l'échelon stratégique.
Matériel (de belle qualité) : 2 livrets de règles, 7 feuilles d'aides de jeu cartonnées, 518 pions, carte couleur 32"x22".
Complexité : de moyenne à élevée.
Durée de jeu : une ou deux soirées pour un scénario, quatre ou cinq pour la campagne.
Bonne possibilité de jouer en solitaire.

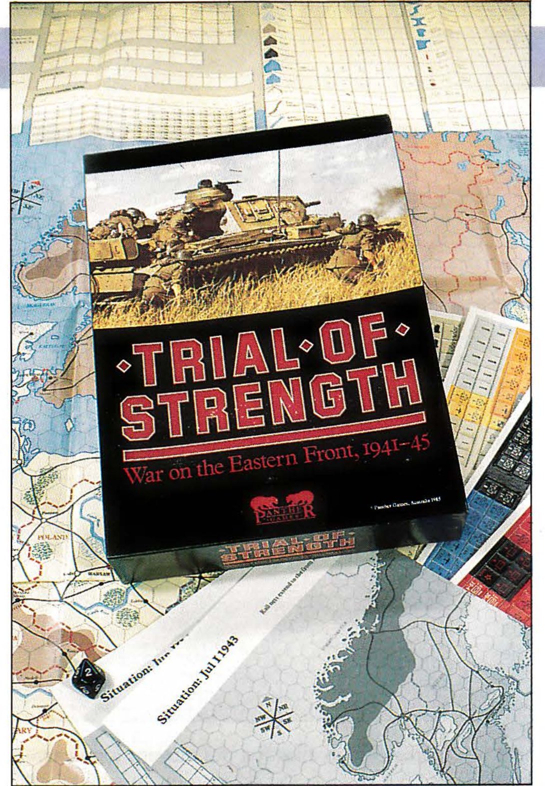
Comment gagner ?

Il n'est pas nécessaire de poursuivre la partie jusqu'au dernier tour de jeu (nov 1944) pour connaître le vainqueur de la partie (rappelons qu'il s'agit d'un jeu sur le Front russe et qu'il ne vise pas à couvrir la conquête soviétique de l'Allemagne). Tous les six mois les joueurs font le compte des villes conquises par l'armée allemande, ce qui donne à l'un des camps un certain nombre de points de victoire. Ces points de victoire s'additionnent d'un tour sur l'autre et à n'importe quel moment les adversaires peuvent décider d'arrêter la partie et de comparer leurs résultats à l'Histoire. Si cependant l'un des joueurs obtient une victoire décisive lors de cette comparaison de points, le jeu s'arrête aussitôt.

En général, si le joueur Allemand n'a pas réussi à obtenir une victoire décisive à l'hiver 41, il lui sera probablement impossible de poursuivre une stratégie offensive. L'hiver 41 est en effet particulièrement éprouvant pour la Werhmacht et c'est à ce moment que l'initiative bascule du côté soviétique. Là est peut-être la principale limite du jeu, et il est fort peu probable d'assister à une offensive allemande du type printemps 42 (celle qui conduisit à Stalingrad...), à moins d'une grave erreur du Soviétique. Toutes les parties se ressemblent un peu : offensive très puissante des Allemands lors des premiers tours, puis en l'absence de victoire rapide, fin de toute initiative pour ce camp (ce qui n'empêche pas des sursauts locaux très douloureux pour son adversaire).

Malgré cette limite, qui se retrouve dans la plupart des jeux qui traitent de cette période, Russian Front est un jeu original et plaisant. Malgré sa simplicité c'est une simulation difficile à maîtriser, et c'est cela qui fait tout son charme...

Jérôme Discours





Trial of Strength

A l'Est il y a du nouveau !

Certes le sujet (l'affrontement gigantesque entre l'Allemagne et l'U.R.S.S. entre 41 et 45) n'est pas des plus originaux. Mais Trial of Strength, grâce à son système très novateur, se révèle être un tel bijou que vous allez mettre tous vos autres wargames de même thème à la poubelle.

Les beaux appâts que voilà !

Première bonne surprise, la carte est assez complète puisqu'elle inclut la Grèce, la Turquie et toute la Scandinavie. Elle est bordée à l'est par la fameuse ligne AA (Arkhangel-Astrakhan, le but ultime du plan Barbarossa) et à l'ouest par la ligne approximative Athènes-Bremen. On peut donc enfin mener des opérations dans les théâtres secondaires du grand nord et des Balkans. Le relief est assez varié et le réseau ferré dense. Les pions (nombreux et variés puisqu'on trouve de tout, de la division Azul aux corps d'artillerie soviétiques en passant par les canons de siège allemands) et les aides de jeu confirment la qualité du matériel. Seul le livret de règles pèche par l'utilisation d'expressions idiomatiques australiennes et l'absence d'index.

La substantifique mœlle

La richesse de ToS vient de son système intégré combat-mouvement. Contrairement aux jeux classiques où un camp déplace toutes ses pièces puis effectue ses combats, dans ToS, les combats se font pendant les mouvements et l'adversaire a toujours la possibilité de réagir à une attaque en dépêchant des réserves aux endroits menacés. Les unités disposent de points de mouvement (10 par beau temps, 5 en période de raspoutitsa) et en dépensent, selon l'intensité du combat, de 1 à 3 en plus des points dépensés pour le mouvement proprement dit. Il est donc possible de percer plusieurs lignes de défense (jusqu'à 5) en un seul tour. En outre, les unités attaquées se voient affligées de malus qui réduisent leur potentiel de mouvement pour le tour à venir. Bref la gestion de l'espace-temps est très fine et crée une richesse de situations exceptionnelle (les attaques de diversion, de fixation, d'usure, les combats de retardement, prennent ainsi tout leur sens). De plus l'attaquant n'est jamais en mesure de connaître la force exacte du défenseur puisque celui-ci peut être renforcé inopinément. Enfin, les cas de figure absurdes qui apparaissent dans les wargames séquentiels ne vous hanteront plus. Fini le pion de milice, ou de partisan, qui du seul fait de sa présence et de ses ZdC arrête une armée pendant un mois ; fini les cases mieux défendues quand il n'y a personne dessus ; fini les unités qui avancent plus loin quand elles combattent, et je vous fais grâce du reste.

La cruelle incertitude

Le brouillard de la guerre règne en maître à ToS. Lorsque plusieurs pions sont empilés, on ne peut observer que celui du dessus. Lorsqu'un pion Q.G. est présent dans une case, tous les pions de celle-ci sont transférés sur une feuille à part, contenant une case pour chaque Q.G., et que l'adversaire ne peut pas consulter. Ainsi le pion « 6e armée » peut contenir Paulus et ses aides de camp (autant dire rien) ou jusqu'à 3 corps de panzers (aïe, aïe !). De plus les pions ont la possibilité de se déplacer de Q.G. en Q.G,. sans apparaître sur la carte. La composition des forces de l'adversaire n'est révélée qu'en cas de combat. Ces règles introduisent donc la possibilité de bluffer et de surprendre votre adversaire (tiens, 3 corps blindés ici !) qui ne sera jamais sûr de rien, et se rapprochent ainsi de la réalité (un corps blindé, réagissant de Q.G. en Q.G. pourra être « vu » en plusieurs endroits différents du front pendant le même tour, ce qui exaspérera au plus haut point votre adversaire).

Et le reste ?

ToS est un jeu très complet. Si le système intégré combat-mouvement et le brouillard de la guerre sont les deux facteurs essentiels qui expliquent l'intérêt du jeu ; les règles de ravitaillement, de blindés, de reconstruction, de transport, de fortifications, de partisans et même de bombardement allié sur le Reich, etc. sont fort bien faites et contribuent à former un tout cohérent. On regrettera que les règles aériennes soient (volontairement) trop simplistes et que certains points de règle insuffisamment explicites doivent être mis au point par les joueurs (de préférence avant la partie).

Non Licet Omnibus Adhire Corinthum

Aux explications ci-dessus, on aura compris que ToS ne se prête guère au jeu en solitaire. De même, l'espace-temps est difficile à maîtriser (demandez à Einstein !) et ce jeu ne s'adresse donc pas aux débutants. Par contre, les inconditionnels de la simulation historique, les fanatiques du Front est, les Guderian et les Joukov en herbe, tous ceux enfin, qui ont une certaine culture historique et « wargamique » (l'affreux néologisme que voilà) ne peuvent être qu'entièrement séduits par la magnifique réussite qu'est Trial of Strength.

Omar Jeddaoui

FICHE TECHNIQUE

Wargame stratégique en anglais, publié par Panther Games (Australie).
Sujet : la guerre à l'est au niveau division/corps.
Echelle : 1 hex. = 70 km ; 1 tour = 10 jours.
Matériel : 800 pions, 4 scénarios (41,42,43,44), 1 mini scénario (campagne de Stalingrad), 1 campagne (41-45).
Originalité : système intégré combat-mouvement, forces cachées, importance et multiplicité du ravitaillement.
Complexité : élevée.
Prix recommandé : 300 F.

Les Diadoques simule le partage de l'empire d'Alexandre, mais précisons que le jeu est d'abord une abstraction, en ce sens que l'histoire n'y prend pas le pas sur la jouabilité, et que les grands principes inhérents à tout jeu de négociation, comme l'interactivité ou la cohérence spatiale, ont été respectés. C'est pour cela qu'en fait de « partage », l'évolution d'une partie ne tend absolument pas vers une stabilisation des forces suite à leur épuisement, bien au contraire. Examinons les trois phases (ouverture, expansion, hégémonie) qui vont caractériser toute partie.

« La Fortune aime les gens peu sensés; elle aime les audacieux et ceux qui ne craignent pas de dire: le sort en est jeté. » Erasme, Éloge de la folie.

L'OUVERTURE

Chaque diadoque devra d'abord penser une « ouverture », avec cela d'original que si quatre des joueurs (Antipater, Lysimaque, Ptolémée, Séleucos) entament leur action des coins de la carte vers ses côtés, pour ensuite s'étendre vers le centre, les deux autres (Antigone, Eumène) sont obligés de faire le cheminement inverse. En fait, on peut avoir trois visions de la répartition des armes. La première consiste à établir deux lignes de force, l'une reliant Antigone, Eumène, et Lysimaque, dans l'angle fermé de la carte (ce qui les oblige à un jeu agressif), l'autre reliant Antipater, Ptolémée et Séleucos dans l'angle ouvert, moins propice aux conflits. La deuxième met en relief l'affrontement est-ouest : Séleucos, Ptolémée et Eumène faisant face à Antigone, Antipater et Lysimaque. La troisième sépare deux zones de conflit : l'une, continentale, où s'affrontent Antigone, Eumène, et Séleucos ; l'autre, maritime, disputée par Antipater, Lysimaque et Ptolémée.

Mesurer ses ambitions

Penser une ouverture, c'est se fixer des objectifs, en sachant que tout siège (hors corruption) nécessite un délai de trois saisons : une pour pénétrer dans la province de la citadelle, deux pour en prendre le contrôle. Et aucune citadelle n'est à moins de deux saisons de la province de départ des forces expéditionnaires. Or du succès des sièges des principaux centres urbains de l'empire dépend le succès d'une politique, quel que soit le moment dans la partie où elle est élaborée, et donc d'autant plus lors des premières années. Puisqu'il faut compter plus d'un an pour réussir à concrétiser un tel objectif, on doit donc accepter l'idée que toute ouverture se fait au moins sur deux ans. Plus une ouverture est réussie, mieux le diadoque est positionné en -319, pour envisager des plans offensifs et profiter des opportunités diplomatiques : un voisin qui aura du temps (donc de l'argent !) sera alors une proie de choix !

Au commencement régnait la paix

En -321, personne n'a les moyens de faire la guerre, ne serait-ce que parce que tout le monde dispose de la même puissance militaire. Un conflit se traduirait obligatoirement par un affaiblissement immédiat de la puissance des deux parties engagées, pour le plus grand profit de leurs voisins respectifs. Partant de ce constat, réfléchir à une ouverture, c'est d'abord étudier la géopolitique relative à la position de la capitale administrative (Pella, Gordion, Ancyre, Alexandrie, Babylone, Lysimachia) de son camp. L'ouverture doit composer avec certaines réalités géographiques : désert, zones inondables, montagnes, cols... Ainsi, certaines zones de la carte (la Grèce, la Coélé-Syrie) laissent peu d'espace pour le passage des phalanges. L'étude de l'influence des provinces non ravitaillées sur les mouvements est donc obligatoire.

Arpenter son domaine

D'année en année, les négociations vont porter essentiellement sur la délimitation des frontières des satrapies et sur les limites de leur suzeraineté. Il n'y a aucun déterminisme dans le jeu des alliances, si ce n'est peut-être la neutralité qui semble s'imposer entre Eumène et Antigone, dos à dos et très proches de leurs capitales respectives. Le fait majeur des premières années, c'est que le théâtre des opérations n'est pas saturé par des unités en tous genres ; c'est notamment sensible sur mer, où les flottes disposent d'une large amplitude de mouvement. Même si le joueur a peut-être l'impression de jouer ses premiers coups en solitaire, il ne devra pourtant pas négliger le jeu des alliances. C'est justement parce que les tensions sont peu apparentes en -321, qu'il faut en profiter pour poser les bases de pactes durables. Ce round d'observation, cette longue prise de contact, permet aux joueurs de se familiariser avec le contexte de la partie, et de découvrir plus sûrement leurs partenaires.

De l'or pour les braves

La rentabilité de l'ouverture est obligatoire, ne serait-ce que parce que chaque diadoque est obligé de profiter de cette accalmie, et des distances existantes, pour accumuler un trésor de guerre, tout à la fois offensif et défensif, dissuasif et diplomatique. Cette course au trésor, cette ruée sur les talents accessibles est d'autant plus cruciale que l'argent sort toujours plus vite d'un trésor qu'il n'y rentre. Les possibilités de tractations financières sont certes très réduites, mais sont d'autant plus intéressantes que, si elles sont risquées, elles peuvent être immédiatement rentabilisées. Les années -321 et -320 se jouent malgré tout sans la crainte de la corruption, pourtant techniquement possible dans le cadre d'une alliance et d'un fonds commun de placement. C'est aussi pour cette raison que l'utilisation militaire des diadoques y est optimale : leur commandement rendant la corruption absolument impossible, ils n'ont rien à en craindre. Par contre, à partir de -319...

L'EXPANSION

Contrairement aux ouvertures, elle est difficilement modélisable. Les stratégies sont extrêmement variées, du fait que les revenus d'un domaine ne sont pas dépendant de sa cohérence géographique. De plus, le jeu encourage la pratique de l'intoxication et de l'attaque surprise. Ce n'est pas le moindre des charmes des Diadoques que toutes les mystifications y soient encouragées.
En fait, comme pour la plupart des bons jeux de négociation à vocation historique, le succès d'une expansion repose sur la prise en considération de la trilogie tactique-stratégie-diplomatie, qui plus est affecté à chaque niveau par la relation à l'argent.

La tactique

« Ne proclamons nul homme heureux avant sa mort. » Sophocle

Enseignée aux citoyens dans chaque cité grecque, elle est logiquement à l'honneur ! Les chilliarques et autres navarques devront avoir l'imagination fertile, compte tenu du nombre relativement restreint d'unités sur la carte, de leurs qualités différentes, du bonus apporté par la présence du diadoque, de l'influence du terrain, et bien sûr des risques de corruption. C'est ainsi que si l'anticorruption doit toujours être justifiée, il ne s'agit pas de s'endormir, de peur de n'être réveillé que par les aboiements furieux de Cerbères, pour comparaître devant le tribunal des Enfers. Tant que l'année -317 n'est pas écoulée et que les Épigones ne sont pas assez âgés, chaque diadoque doit se méfier de toute unité jouxtant celle qu'il commande. En effet, le jeu permet des blitz tout autant militaires que financiers, d'autant plus efficaces s'ils sont menés conjointement sur mer et sur terre : le convoi est l'ordre d'attaque à la fois le plus radical et le plus naturel. C'est donc d'abord d'imagination que doivent faire preuve, à l'image d'Alexandre, les stratèges en quête de bonne fortune.

La diplomatie

« La connaissance des mots conduit à la connaissance des choses. » Platon

Elle consiste essentiellement à se faire le moins d'ennemis possible tout en obtenant la part la plus avantageuse. Toute guerre est coûteuse, tant par les phalan-

Les Diadoques

Conseils stratégiques et tactiques

ges et les trirèmes dont elle oblige l'entretien que par les suppléments de soldes ou les corruptions qu'elle nécessite. Il s'agit donc de ne pas avoir à se battre de tous les côtés, malgré l'intérêt évident qu'il y a à prendre une initiative offensive. Le jeu permet un transfert diplomatique du prestige comme de la puissance – don d'or, prêt, échange de citadelle sans combat, mouvement des membres de la famille royale –, ce qui permet de sceller toutes les alliances et d'organiser tous les complots. Les flux financiers, de surcroît secrets, font oublier les distances qui peuvent séparer deux royaumes et font que chaque diadoque doit compter, non avec un ou deux interlocuteurs, mais bien cinq ! A chacun de mettre à profit l'éducation des pythagoriciens, et de s'essayer à l'éloquence réfléchie et persuasive d'un Péricles ou à celle, emportée et charismatique, d'un Démosthène.

La stratégie

« Athéna veille sur le sage et aveugle celui qu'elle veut perdre... » Maxime grecque

A tous les nobles Macédoniens qui l'entouraient, collaborateurs de son père ou jeunes gens de son âge, Alexandre semble avoir donné une leçon d'audace. La stratégie, faisant office de pythie, consiste donc surtout à ne pas perdre de vue que l'horizon opérationnel ne se limite pas à la réussite du siège de la citadelle majeure la plus proche, même si, effectivement, c'est la poliorcétique qui rythme toutes les parties. Il s'agit d'avoir une vision à la fois précise et prophétique de la géopolitique de la partie. Celle-ci est faite de constantes – ainsi, l'essentiel des points de victoire est placé autour de la Méditerranée, et surtout de la mer Egée – et de variables : un événement, comme la révolte générale des Grecs ou une colère subite de Poséïdon peut toujours venir perturber un plan. La stratégie est donc plus que de la politique-en-acte ; à travers le principe du conflit, le « polemos », elle est, comme le suggère Héraclite, « le père de toute chose ». A chaque joueur de relier constamment le fait politique aux faits militaires et financiers. C'est ainsi que, plus prosaïquement, on essaiera de conserver en mémoire, par approximation, le montant des talents engrangés par chaque joueur. Dans le jeu comme à l'époque, il n'est pas aisé de faire la différence entre la tactique et la stratégie, même si paradoxalement, elle procéda justement de la réflexion de contemporains comme Thucydide, Xénophon ou Polybe.

Résumé des épisodes précédents

CB n° 61 : les règles de base et la carte du jeu.
CB n° 62 : les règles avancées (influence de la géographie, la famille royale, les épigones, les événements, etc.).
CB n° 63 : les règles optionnelles (les dynasties, le prestige, le transfert de capitale, etc.) et quelques précisions.

L'HÉGÉMONIE

« La renommée est le parfum des actions héroïques. » Socrate

La victoire d'un diadoque se décide la plupart du temps à la suite d'un engagement militaro-financier massif, parti parfois de très loin. C'est pour cela que repousser un diadoque hégémonique est pour ceux qui ont survécu à son expansion une gageure ; la moindre erreur peut se révéler fatale, et il convient d'agir avec la plus extrême prudence, tout en lui contestant l'initiative. Il faut considérer que le quota des P.V. décidant de la victoire est fluctuant, et qu'il baisse à la disparition d'un joueur comme d'un membre de la famille royale ou à la chute d'une capitale. C'est sans doute pour cela que les fruits de la victoire poussent d'abord en Asie, entre Gordion et Ancyre.

Xavier Blanchot

Début et fin de partie historiques

En 323 avant notre ère Alexandre le Grand meurt, terrassé par une fièvre maligne, après avoir créé le plus grand empire de l'Histoire. Il n'a pour successeurs que Philippe Arrhidée, un bâtard de son père (qui plus est simple d'esprit), son fils Alexandre Jannée, un nourrisson... et une poignée d'officiers ambitieux. Le premier en rang, Perdiccas, est assassiné aux bouches du Nil par le maître de la cavalerie, Séleucos, dont le forfait est récompensé par la satrapie de Babylone. Le second, Cratère, périt sous le glaive du secrétaire personnel d'Alexandre, le Grec Eumène, satrape de Cappadoce. En juin -321, au partage de Triparadeisos, ils ne sont plus que six, avec Antigone, le satrape de Phrygie ; Lysimaque, celui de Thrace ; Ptolémée, celui d'Égypte ; et Antipater, le gouverneur de la Macédoine et régent de l'Empire. Aucun n'a l'intention de maintenir plus longtemps la fiction impériale.

L'esprit du premier partage de Triparadeisos disparaît en -319 avec Antipater, dont le fils déshérité, Cassandre, conteste le successeur Polysperchon et s'empare de la Macédoine. Sa flotte anéantie, Polysperchon se réfugie en Grèce, où il se maintiendra longtemps. Philippe et Eurydice font de Cassandre leur champion, mais ils sont massacrés par Olympias, elle-même mise à mort en -316. En Asie, Antigone reprend l'offensive contre Eumène qu'il poursuit jusqu'en Perse, ralliant Séleucos. Après l'indécise bataille de Paraetecène, les Argyraspides, vétérans qui méprisaient le Grec, livrent au Borgne le dernier représentant de la cause royale.

La puissance d'Antigone devient telle qu'une coalition générale se forme. Antigone et Démétrios lutteront aussi bien sur terre que sur mer, en Asie qu'en Europe. Dès -310, Cassandre fait assassiner Roxane et son fils ; Cléopâtre disparaît en -308 : les diadoques se proclament alors rois. Si Antigone fut impuissant à forcer l'Égypte, en -306 Démétrios triomphe à Chypre des flottes lagides et entame le siège inutile de Rhodes, puis soumet la Grèce. Son père le rappelle en -301, car Ptolémée pénètre en Syrie, et Lysimaque, grossi des renforts de Cassandre, menace depuis sa base de Bithynie. Mais surtout, Séleucos approche avec 480 éléphants de guerre. Deux armées de 70 000 hommes chacune s'affrontent à Ipsos. Antigone y laisse la vie et Démétrios parvient à s'enfuir ; mais, à l'instar de Pyrrhos d'Épire, il ne sera plus qu'un condottiere sans génie politique.

Malgré un partage équitable, l'équilibre des forces n'est pas encore atteint. En -281, Séleucos profite d'une révolte pour vaincre Lysimaque à la bataille de Couroupédion. Maître de l'Asie mineure, il tente alors de se faire reconnaître comme roi de Macédoine, mais est assassiné à Lysimachia par Ptolémée Kéraunos, le fils dépossédé de Ptolémée Ier (mort en -283), qu'il avait recueilli. Il sera vengé par une invasion celte. Antigone II Gonatas profite du désordre pour installer sa dynastie en Macédoine, qui équilibre celle des Lagides en Égypte et celle des Séleucides en Syrie.

Des scénarios historiques pour moins de six joueurs

Règles générales

Il n'y a plus aucun trésor dans les villes déjà contrôlées. On considère que la capitale d'Antigone est Sardes et non plus Gordion, et que celle d'Eumène est Ariarathéa et non plus Ancyre. Contrairement à Cassandre, Démétrios ou Antigone II (qui garde la qualité du diadoque), ni Polysperchon ni Pyrrhos d'Épire ne sont des personnages ; ce sont des partis qui existent à travers leurs unités. En cas d'intervention romaine, l'(Ag)Pyrrhos est immédiatement transportée en ITA. Les puissances mineures (les citadelles de Byzance, Pétra et Rhodes, les partis de Cassandre, Démétrios, Polysperchon, Pyrrhos d'Épire, Antigone II) sont considérées comme « neutres », mais n'ont pas de restrictions quant à leurs ordres, missions et champ d'action, selon qui en détient le contrôle. Par contre, à l'exception de Pyrrhos, elles ne doivent pas conserver plus d'une unité par citadelle majeures à l'hiver (Pella compte comme 3, une unité d'élite compte comme 2). Dans chaque scénario, on a Byzance : (F)BOS, Nabatéens : (A)NAB, Rhodes : (F)RHO. La Guerre lamiaque ne peut plus avoir lieu.

A partir de -308, les événements « Soulèvement des Étoliens » et « Attaque gauloise » s'entraînent l'un l'autre, les satrapes orientaux n'apparaissent plus, et toute la famille royale a disparu. A partir de -296, toutes les citadelles non contrôlées sont défendues par une (Am), tous les pions Épigones sont actifs conjointement aux diadoques survivants, et le soulèvement des Étoliens [(Am)THE, contrôlent Delphes et Lamia] peut se combiner avec Pyrrhos.

SCÉNARIO À 5 JOUEURS

Famille royale à vendre

On joue sans Antipater, qui vient de mourir. Le jeu commence en -319. Philippe et Eurydice, Roxane et Alexandre sont dans Pella. Cléopâtre est considérée comme mariée à Antigone. Evènements en cours : soulèvement des Thraces, sécession des Grecs d'Asie, offre d'alliance des satrapes orientaux.

Positions de départ. *Antigone* (20T) : (A)ION, (Ae/*)PHR, (A)PIS. *Eumène* : (Ag/*)CAP, (A)COM. *Ptolémée* (10T) : (F)CHY, (F)CRE, (F)CYR, (A/*)PHE. *Séleucos* : (A/*)BAB, (A)PER, (A)PME. *Lysimaque* : (A/*)CHE, (A)IST, (F)PRO. *Neutres* : Macédoine : (F)CHA, (Ae/Cassandre)MAC ; Polysperchon : (A/Olympias)ETO, (F)EUB.

Possessions de départ. *Cassandre* : CHA, MAC, THE, Lamia, Pella, Pydna. *Polysperchon-Olympias* : ARC, ATT, ETO, LAC, Athènes, Delphes, Sparte. *Antigone* : CAR, ION, LYD, PAM, PIS, Ephèse, Gordion, Isaura, Sardes. *Lysimaque* : CHE, HEL, IST, Cyzique, Lysimachia. *Eumène* : ANC, CAP, COM, LYC, Ancyre, Ariararthea, Laranda, Nora. Eumène peut donner un ordre royal. *Ptolémée* : CHY, CYR, DAM, EGY, PHE, IDU, PAL, Alexandrie, Cyrène, Gaza, Peluse, Salamine. *Séleucos* : CHD, PER, PME, Babylone, Parsa.

SCÉNARIO À 4 JOUEURS

L'hégémonie antigonide

On joue sans Antipater ni Eumène. Le jeu commence en -308. Démétrios est actif.

Positions de départ. *Antigone* : (F)CYC, (F)EOL, (A/Démétrios)ION, (A)ASS, (Ae/*)MES. *Ptolémée* (20T) : (F)CHY, (F/*)CRE, (F)CYR, (A)PHE. *Séleucos* : (A/*)BAB, (A)PER, (A)PME. *Lysimaque* : (A/*)THR, (F)BIT, (F)IST. *Neutres* : Macédoine : (A)ATT, (Ag/Cassandre)MAC ; Polysperchon : (A)LAC ; Pyrrhos d'Épire : (Ag)TAU.

Possessions de départ. *Cassandre* : ATT, MAC, THE, Lamia, Athènes, Pella, Pydna. *Polysperchon* : ARC, LAC, Sparte. *Pyrrhos d'Épire* : ITA, TAU, Tarente. *Antigone* : ANC, CAP, CAR, CIL, DAM, ION, LYC, LYD, MES, PAM, PIS, SYR, Ancyre, Ariararthea, Ephèse, Gordion, Issos, Isaura, Laranda, Nora, Sardes, Soloï. *Lysimaque* : BIT, CHA, CHE, HEL, IST, THR, Cyzique, Lysimachia, Héra. *Ptolémée* : CHY, CRE, CYR, EGY, PHE, IDU, PAL, Alexandrie, Cyrène, Gaza, Peluse, Salamine *Séleucos* : CHD, PER, PME, Babylone, Parsa.

SCÉNARIO À 3 JOUEURS

Le conflit triangulaire

Lysimaque, Ptolémée, Séleucos restent seuls en lice. Le jeu commence en -296. Les Thraces se sont soulevés.

Positions de départ. *Ptolémée* (20T) : (F/Pto.II)MIN, (F)CRE, (F)CYR, (Ae/*)PHE, (A)DAM. *Séleucos* : (A)COM, (A)LYC), (Ae/*Antiochos)MES, (A)PME, (Ag/*)SYR. *Lysimaque* : (F)EGE, (F)PRO, (Ae/*)CAR, (A/Agathocle)CHA, (A)CHE. *Neutres* : Démétrios : (F)EUB, (FEOL), (FMRD), (Ae/*)ION ; Pyrrhos d'Épire : (Ag)TAU.

Possessions de départ. *Pyrrhos d'Épire* : ITA, TAU, Tarente. *Démétrios* : ARC, CHY, CIL, ION, LAC, PAM, THE, Ephèse, Issos, Milet, Salamine, Soloï, Sparte, Tyr. *Lysimaque* : CAR, CHA, CHE, HEL, LYD, IST, PHR, Cyzique, Gordion, Lysimachia., Sardes. *Ptolémée* : CRE, CYR, DAM, EGY, PHE, IDU, PAL, Alexandrie, Cyrène, Gaza, Peluse, Suse. *Séleucos* : ARM, ASS, CAP, CHD, COM, LYC MED, MES, PER, PME, SUS, SYR, Ariararthea, Babylone, Ecbatane, Parsa.

SCÉNARIO À 2 JOUEURS

Le duel des Épigones

Ptolémée II et Antiochos sont face à face. Le jeu commence à l'été -277. Évènements en cours : soulèvement des Arméniens, apparition *permanente* des pirates du Pont, soulèvement des Thraces.

Positions de départ. *Ptolémée II* (80T) : (F)MIN, (F)CRE, (F)CYR, (Ae/*)PHE, (A)DAM. *Antiochos* (20T) : (A)COM, (A)LYC), (Ae)MES, (A)PME, (Ag/*)SYR. *Neutres* : Antigone II : (F)EUB, (F)ION, (A)ARC, (A/*)MAC, Pyrrhos d'Épire : (Ag)TAU.

Possessions de départ. *Pyrrhos d'Épire* : TAU. *Antigone II* : ARC, CHA, CHE, MAC, Lysimachia, Pella, Pydna. *Ptolémée II* : CAR, CHY, CIL, CRE, CYR, EGY, PAM, PHE, IDU, PAL, Alexandrie, Cyrène, Gaza, Milet, Peluse, Salamine, Soloï, Suse, Tyr. *Antiochos* : ARM, ASS, CAP, CHD, COM, DAM, MED, MES, PER, PME, SUS, SYR, Ariararthea, Babylone, Ecbatane, Issos, Parsa.

Contrôle des puissances mineures et des neutres

Les joueurs disposent de points politiques (PP) pour prendre le contrôle des puissances mineures neutres et en rédiger les ordres. Le contrôle est établi à la fin de la saison d'hiver et dure jusqu'à l'hiver suivant. Les PP de départ pour chaque joueur sont précisés pour chaque scénario. Une phase d'attribution des PP et de détermination des contrôles précède les mouvements de printemps de la première année de jeu. Tous les hivers, les joueurs peuvent réaffecter de nouveaux PP, 1 pour 10 Talents dépensés, qu'ils répartissent secrètement ; le contrôle est déterminé lorsque les affectations sont révélées. On établira un tableau pour garder en mémoire le nombre exact de PP pour chaque puissance. Pour acquérir le contrôle d'une puissance mineure, un joueur doit avoir un total de PP investis supérieur au total des PP des autres joueurs, d'une marge au moins égale au « niveau d'activation » de la puissance concernée. Deux ou plusieurs joueurs peuvent collectivement posséder le nombre requis de PP pour contrôler une puissance : ils doivent écrire les mêmes ordres. Si le total des PP donnant le même ordre est insuffisant, l'ordre n'est pas valable. Lorsqu'un joueur a le contrôle exclusif d'une puissance mineure, le niveau d'activation est ramené à zéro pour lui seul. Après chaque « phase de contrôle », le niveau d'activation de chaque puissance mineure est réduit de 1 (minimum 1). Tout acte hostile contre une puissance mineure réduit à 0 les PP de l'attaquant et le joueur perd le contrôle de cette puissance s'il l'avait. Il est impossible d'investir dans une puissance mineure dont l'on détient une des possessions de départ. En aucun cas, une unité mineure ne soutiendra une unité assiégeant une de ses citadelles.

Puissances mineures

Rhodes, Byzance, Pétra ont 6 de niveau d'activation (NA), et aucun PP n'y est préexistant. Cassandre a 8 de NA (en -319, Antigone : 4PP, contrôle déjà établi sur Cassandre). Polysperchon a 4 de NA (en -319, Eumène : 5PP, contrôle déjà établi sur Polysperchon). Antigone II a 6 de NA (en -277, Antiochos : 4PP). Pyrrhos d'Épire a 3 de NA (Ptolémée : 4PP, Lysimaque : 4PP). Démétrios à 3 de NA (Séleucos : 3PP). Il est bien entendu que l'utilisation des règles avancées et optionnelles est nécessaire pour jouer ces scénarios.

Xavier Blanchot

DIVERS

— Cherche traduction ou traducteur pour Aerotech et Battletech Readout 3025 (prix raisonnables). Tél : (1) 46.80.61.00 demander Fabrice ap. 19h.
— Envisage la création d'un zine sur Rêve de Dragon. Ch. collaborateurs motivés. Ecrire à Robert David - 46 r Legraverend - 35000 Rennes.
— Ach. (éch. contre jeux) badges et pin's jeux (Warhammer, Cthulhu, etc + comics (Marvel, DC). Envoyer dessins & prix à M. Chiorino - 10 rue du Drac - 38000 Grenoble.
— Rejoignez ou créez une équipe de Paintball et participez au championnat breton. Renseignements et inscriptions au (16) 98.41.99.10 Bertrand.
— Talislanta, Space Hulk, Star Trek sont dans les Arpenteurs de Rêves n° 0 contre 10F au 4, rue Léon Gambetta - 59320 Haubourdin. Que des scénars !
— Le Miroir-bulletin gratuit de la Fédé de Jeux de Simu à Lille est disponible au 62, rue Roland - 59000 Lille (joignez un timbre SVP !).

CLUBS

— Formons club JdR les Mads Warriors région Yvelines. Tél : (1) 34.62.47.47 demander Régis après 18h.
— Rencontre des Mondes se réunit tous les mardis soirs et samedis ap. midi et soirées. Venez jouer avec nous ! Tél : (1) 47.06.28.82 (94500).
— Les Lords de Cambrai accueillent rôlistes, diplomates et stratèges à la MJC Georges Brassens - rue Gauthier - 59400 Cambrai. Tél : (16) 27. 83.49.50.
— Agen : Les Neurones Anciens cherchent joueurs-joueuses. Réunions : samedis 14h-19h contacter Stéphane au (16) 53.66.56.51 reprise en septembre.
— Les Rêveurs de Runes jouent tous les vendredis et samedis de 20h30 à 1h du matin aux Loges-en-Josas (78). Renseignements au (1) 39.56.03. 46.
— Le club Triax vous invite à venir partager sa passion des JdR ts les samedis ap. midi. Tél. à Lionel au (1) 64.56.30.87.
— Suisse : La Société Ténébreuse des Associés Fédérés se réunit les mercredis et samedis à 13h30 à La Chx-de-Fds. Tél. à Mike au (19) 039/ 26.82.89.
— Huit ans d'existence 40 membres sur Paris & RP fanzine mensuel. Rejoignez L'Epée des Brumes. Tél : Marc au (1) 47.34.82.82 ou Françoise au (1) 43.32.04.13.
— Les Arpenteurs de Rêves : tous les vendredis 20h et dimanches 14h à Lille au 62, rue Roland. Venez nombreux ! Rens. : (16) 20.50.75.43.
— Clubs de Lille et environs, venez rejoindre la Fédé des Jeux de Simulation au 62, rue Roland à Lille. Tél : (16) 20.35.72.37 Christophe.

PARTENAIRES

— Cherche joueurs pour Star Wars. Contacter Stéphane au (16) 20.57.11.16 (Lille).
— Cherche club à Paris de préférence près du 20e ou du 11e. Demander Lionel au (1) 47.97. 17.96 merci d'avance !
— Ch. nouveaux partenaires pour JdR et JdP en tout genre. Gérald au (16) 77.80.74.28 (42100 Saint-Etienne).
— Cherche rolistes (RQ, AD&D, Shadowrun) pour les vacances. Charles au (19) 010/45.01.11 Louvain-La-Neuve/Belgique.
— Cherche joueurs motivés pour AD&D et Rêve de Dragon et Stormbringer sur Tours (37) pour campagnes. Tél. à Ivan au (16) 47.48.04.12.
— Cherche joueur sérieux pour Flat Top. Jérôme Vivier - 13 rue Berthe Morisot - 42100 Saint-Etienne.
— Cherche joueurs et MJ pour Appel de Cthulhu 15 ans et plus. Olivier Gérard - Fréville - 76190 Yvetot. Tél : (16) 35.91.05.21.
— Cherche partenaire pour wargames de 18 ans et plus. Téléphoner à Jean-Pierre au (1) 45.35. 41.16 à Paris.
— Couple (joueur & MJ) sur Paris cherche partenaires (mini 25 ans) pour RuneQuest INS/MV, etc. (enfants bienvenus). Tél : (1) 42.57.14.47.
— Cherche joueurs pour Magic Realms (Avalon Hill difficulté 9), débutants motivés ou joueurs confirmés. Tél. heures bureau au (1) 39.53.67.89 à Croc.
— Cherche joueurs sérieux et motivés pour JdR, JdP, WG, sur Lyon entre 14 et 18 ans (69005 Lyon). Bertrand au (16) 78.59.76.52 à partir de 18h.

ACHATS

— Ach. camp. JRTM. Tél : (16) 23.53.18.85. julien Avinain - 19 av Thiers - 02200 Soissons.
— Achète jeux série Europa Scorched Earth surtout. Claude Bonnet - 27 rue Emile Beaufils - 93100 Montreuil. Tél : (1) 42.87.22.55 après 18h30.
— Achète Blood Bowl, Œil Noir, Règles de Base D&D, Maléfices à tous prix. Contacter Fred au (16) 61.13.10.88 (31200 Toulouse).
— Ach. Berlin 18 et/ou Marxmen 12.35. Matthieu Pinatelle - 3 square Ampère - 78330 Fontenay-Le-Fleury. Tél : (1) 34.60.48.86 ap. 19h. Urgent ! Merci.
— Ch. anciens numéros de Casus Belli : 5, 6, 7, 9 de 11 à 15, 17, 18 et 21. Frédéric Delmas - 15-17 ave Marivaux - 78600 Maisons-Laffitte. Tél : (1) 39.12.10.76.
— Achète bon prix Adaptus Titanicus ou échange contre Full Metal Planète. Demander Vincent au (16) 42.56.29.13 après 18h (13800 Istres).
— Achète de tout pour collection JdR, Board, Wargame. Ecrire à J. Bianquis - 19 rue A. Comte - 69002 Lyon. En particulier Idro de I.T.
— Ch. warg. « War of the Ring » et tous mod. Merp, JRTM et Rolemaster. Jérôme au (1) 30.71. 33.42 répondeur (78400 Chatou).
— Achète le bestiaire + A la lisière de la nuit... (Maléfices). Charles Ham - 18 rue Saint Philippe - 06000 Nice.
— Ch. Genestealer, Deathwing, Space Crusade et surtout figurines (Chaos de préférence). Nicolas le week-end au (16) 59.20.19.62.
— Achète ou échange figurines médiéval-fantastique. Tél. à Serge au (16) 91.26.23.43 après 19h.
— Achète figurines médiéval-fantastique ou science-fiction. Olivier Marlet au (16) 40.26.00. 02 entre 18 et 19h. SVP merci !
— Achète tout sur Stormbringer (scénarios) urgent !!! Contacter Ettore au (19) 064/44.51.78 ou Geoffrey au (19) 064/44.36.92 (Belgique).
— Achète à tout prix Héraut Citadel 1, 2, 3 et 4. Nicolas Laurent au (16) 85.72.11.06 (Louhans 71500). Possibilité d'échange contre JdR.
— Ach. BE S&T, Command Mag., Wargamer, Pacific War, Carrier, Tokyo Extr., Fite. P. Lescanne - 223 Poststr - B-1030 Bruxelles.
— Cherche les Boxed Sets « The Lord of the Rings » de Grenadier-7502 Sauron's Dark Ones-7505 Isengard. Eric au (1) 40.92.01.71 le soir après 19h.
— Ach. CB 2 à 5, 7, 9, 17, 19 ; DR 6 & 8 et COM 0&17. Tél : (16) 61.80.84.50 (Pierre) HR.
— Achète suppléments et scénars pour Ars Magica. Tél : (16) 94.26.27.66 Pierre (83270).

VENTES

— Vds Cyberpunk vf + Solo + N. Orbit + Hardwired + Chrome Book + Interface 2 : 400F. Space Master et suppléments, Superworld. Tél : (1) 46. 67.08.32 (Franck).
— Vds Les Aigles 100F + Guerrier des Etoiles 100F + Lég. Table Ronde 90F + Rommel 90F + Bat. F. Endor 90F tt TBE. Nico au (16) 44.02.08. 18 ap. 18h.
— Vds Hawkmoon + écr 150F + Warhammer + Campagne Impériale 160F + Divisions de l'Ombre + écr + 3 suppléments 220F. David au (1) 30.95.53.83 (78410 Flins).
— Vds Ave Tenebrae 100F Les Aigles 100F Zargos Lords ancienne version 80F. Eric Rouyez - 8 square Malherbe - 91450 Soisy sur Seine.
— Vds Gulf Strike 2nd Ed et JRTM + 2 scénarios + 2 extensions + carte. Peretti Patrice - 11 sq Albert Camus - 92390 VLG. Tél : (1) 47.98.50.33.
— Vds plus de 1000 figurines Citadel, toutes boîtes, pour de supers prix ! Liste sur demande. Florent Thoman - 22 rue Villeneuve - 92380 Garches.
— Vds JRTM + écran + Angmar TBE 200F, Maléfices 100F, Athanor 120F, Stormbringer neuf 150F. Appeler Philippe au (1) 48.25.52.82.
— Vds Russian Front, 2e DB Paris, divers magazines (CB, Strategy and Tactics, Fire and Movement...). Tél. à Grégory au (1) 39.13.42.26.
— Vds Légendes (Celt. + 1001 Nuits + scn) 350F + Elfquest 150F + Torg 250F + suppléments divers. Stéphane au (16) 38.93.35.32 (45 Paucourt).
— Vds Shadowrun 140F Amirauté 90F Tank Leader Front Ouest 150F tous neufs et tous en vf. Demander Thomas au (1) 45.58.39.65 Urgent !!
— Vds Œil Noir I, II et III + Havena 450F DD Base 100F Livres dont... 10F. Demander Maxime au (16) 74.55.23.45. D'autres jeux sont disponibles.
— Vds + de 100 JdR modules revues TBE à bas prix. Jean-Christophe Nadaud - 7 rue Fernand Delmas - 19100 Brive. Tél : (16) 55.23.59.06.
— Vds JRTM Car Wars D&D Alter Ego Shadowrun Guet-Apens TBE bas prix. Tél. au (16) 22. 37.10.03 après 18h à Benjamin (Montdidier 80500).
— Vds D&D Chill + extension jamais servi Multimondes Excalibur Krystal Aristo TBE 150F chaque. Ecr. à Robert David - 46 rue Legraverend - 35000 Rennes.
— Vds Ambush + modules : Move Out, Silver Star, Purple Heart + Battle Hymn + Shell Shock. Tél : le soir au (1) 39.55.62.92 (78150 Le Chesnay). Frédéric.
— Vds Pendragon TBE 100F + recherche tout sur Star Wars (sauf les Guides). Demander Patrick au (1) 30.50.43.01.
— Vds Dragon Noir 1150F, 3 coffrets Œil Noir + scénars 150F, + LDVEH 100F. Fief (1ère éd) 100F ou éch. contre Space Hulk & AD&D1. Tél : (16) 71.67.36.34 (15).
— Vds Chainsaw Warrior, Mai 68, Le Gang des Tractions, Dark Emperor (100F pièce) + nbx CB. Tél : (1) 45.21.22.95 après 20h. Demander Eric.
— Vds Tac Air très bon état 160F. Tél : (16) 87. 51.72.55.
— Vds Divisions de l'Ombre, Spell Jammer, Maléfices, Monstrous Compendium 4 (DL) 100F l'un. Contacter Fabrice au (1) 30.37.78.87.
— Vds Third Reich, Star Frontiers, Vikings, Excalibur, Rolemaster, JRTM + nbx supl. tous TBE. Max Guerini - 925 ch. de Waterloo - 1180 Bruxelles.
— Vds Marvel Super Heros + scénars 120F, 1001 Nuits 180F. Tél : (16) 21.50.21.24 après 18h demander Frédéric.
— Vends Appel de Cthulhu 2° éd, Warhammer RPG, tous deux neufs. Tél : (16) 91.63.07.28 Jean-Marc.
— Vds PZLeader, PZGP Gud, PZ Command, Siège, Cry Havoc, Moscow 1941, Edelweiss, Car War, Woodenships, Nap. Last Bat. François Trebosc - Pech de Laze - 46260 Limogne en Quercy.
— Vds Cyberpunk vf 180F, Pendragon 70F, Cyberpunk vo 100F. Frédérick au (16) 33.47.26. 09 (après 19h) CP 50200.
— Vds In Nomine Satanis jamais servi 400F Space Hulk + Deathwing 400F + série Loup Solitaire 200F. Tél : (16) 84.82.31.76 (39100) Olivier, urgent !
— Vds Spelljammer pour ADD2 en TBE 80F + éventuels frais de port. Contactez Michel au (1) 45.26.87.96.
— Vds Air Force + Yom Kippur TBE les deux, prix à débattre. Tél : (16) 40.33.07.55 demander Jean-Baptiste.
— Vds AdC + Masques + Œil Noir 1 et 2 + Okinawa, Plan Barbarossa. Alain au (16) 56.61.77. 42 le soir.
— Vds Ave Tenebrae neuf 100F In Nomine Satanis/Magna Veritas + Daemonix Remix + Berserker + cadeau + écran 500F. Tél : (1) 42.50.72.66.
— Vds Flat Top Yom Kippur Dieppe Omaha Beaches Maléfices + scn et plus prix int. Chupin Dominique - Kernevez - 29800 Pencran. Tél : (16) 98.21.68.09.
— Vds Hawkmoon TBE + Livres dont vous... prix réduit. Tél : (19) 010/45.01.11 demander Charles (Belgique).
— Vds Bestiaire et A la lisière... + 15 scénars Œil Noir (Folio). Téléphoner en soirée ou week-end au (16) 96.70.73.82 (22). Demander Xavier.
— Vds Air Force et Hitler's War 130F pièce. Echange possible. Christophe au (16) 44.25.57.28.
— Vds JRTM + carte + écran BE 200F et vds Pendragon BE 70F. Demander Emmanuel au (16) 48. 64.01.13.
— Vds Whog Shrog + Metal Fantasy + écran 200F Shadow World 110F Trauma 60F. Tél : (16) 75.57.15.25 (après 18h).
— Vds RuneQuest + Maître des Runes 200F, Battletech + Technoguerriers 200F, Paranoïa 80F, Marvel SH 60F. Tél : (1) 42.37.45.87.
— Vds wargames et JdR dont Tac Air ou Light Division etc. Thierry au (16) 61.95.17.78.
— Vends Hawkmoon très bon état avec écran et scénarios le tout 200F au (16) 75.84.41.11 (26 Valence).
— Vds INS/MV état neuf pour 150F frais de port compris. Tél : (16) 85.34.82.25 Xavier après 16h30.
— Vds Cthulhu 90, Star Frontiers, Les Monts Arc... (sup. RuneQuest), Scène à Rio ch. Livre Joueur Paranoïa. Thomas au (16) 80.66.70.96 (21000).
— Vends Ambush 220F Aegean Strike 150F PZ GRP Guderian 75F Middle Earth 100F Cthulhu : Ombre de Yog 100F supplément 75F. Tél : (1) 42.82.13.97.
— Vds GI + COD + COI + SL + Nbreux scénarios et cartes supplémentaires. Fabrice au (16) 78. 20.36.17 après 18h (69800 Saint-Priest).
— Vds Maléfices + Terre Creuse + Athanor + sup. Cthulhu. Prix intéressants. Tél : (16) 61.51.25.86 après 17h Thierry.
— Vds Restless Dead, Lichemaster 100F Dwarf Wars 140F Realm of Chaos 2200F Warhammer Battle + Siège 200F. Alban au (1) 39.88.38.39.
— Vds Dune, JRTM, AD&D1, Maléfices, Blood Bowl et Rêve de Dragon. Demander Jean-Baptiste au (16) 25.78.28.21 appeler après 18h (11300 Liguières).
— Vds Berlin 18, Pendragon, Whog Shrog, Ap. de Cthulhu + suppléments, Marvel + scénars, Œil Noir + scénars. Tél : (1) 43.49.25.60 (Jean-Pierre).
— Vds 3 boîtes Chill, Star Wars, Empires et Dynasties, Marvel Super Heros, Rêve de Dragon. Demander Caroline au (16) 55.79.64.74.
— Vends Villains & Vigilantes + 8 modules parus TBE Introuvables ! Le tout 350F. R. Verbiese - 4 rue Léon Gambetta - 59320 Haubourdin.
— Vds Torg Paranoïa Divisions de l'Ombre Maléfices Whog Shrog La Table Ronde Space Crusade. Tél : (16) 90.67.24.55 (84200 Carpentras).
— Vds 200 figs méd-fant peintes de l'orc au dragon 200F valeur 250F. Steven Heleine - Jardin de Carmino - 20000 Ajaccio. Tél : (16) 95.21.67.12.
— Vds Car Wars Rêve américain 250F Guerrier des Etoiles 100F Heroquest 90F James Bond 70F. Sébastien au (16) 38.95.35.61 après 18h.
— Air Force Third Reich Samouraï Space Hulk Capitaine Cosmos L'An Mil 150F chaque. Cherche partenaire WG et JdR. Tél : (1) 43.08. 87.85.
— Vends Auerstaedt jeu de guerre napoléonien en bon état 190F. Demander Erwan au (1) 64.20. 80.44.
— RQ 180F RdD 120F Port compris. Dessinateur cherch emploi illustrateur magazine. Tél : (16) 66.39.29.47 à 12h ou 18h demander Alain.
— Vds Appel de Cthulhu (100F) Twilight 2000 (100F) Rolemaster (150F) D&D Base + Exp (90F). Tél. ap 19h au (16) 61.53.60.65 demander Nicolas.
— Vds Pacific War (200F) Squad Leader (100F) Battle Hymn (100F) Suprématie (100F) Junta (50F) Diplomacy (70F) tous TBE, vf. Tél : (1) 47. 93.77.18.
— Vds Star Wars + extensions (2 guides + scénarios + campagne). S'adresser à Sébastien au (16) 29.90.10.93 (week-end). 55300 Lacroix-sur-Meuse.
— Vds D&D boîte de base avec module B5 150F. Contacter Pierre au (16) 65.22.37.79 (46000 Cahors).
— Vds nbx JdR, extensions, boardgames, revues, etc. Liste vs enveloppe timbrée. Laurent Ryder - 64 bd St Germain - 75005 Paris. Tél : (1) 40.51.71.51.
— Vds Hawkmoon + écran + scénars TBE 250F vds Amirauté BE 100F vds Œil Noir + extension + 9 scénars 350F. Grégory au (16) 76.75.75.41.
— Vds Ave Tenebrae 100F + Third Reich 120F + Terre de Légendes (6 tomes) 100F. Tél : (16) 29. 78.84.17 (55310) Stéphane.
— Vds JdR, JdP et wargames à bons prix. Echanges contre jeu sur Chevaliers possibles ! De préférence le soir téléphoner à Fabien au (16) 90.34. 52.13.
— Vds Samouraï (AH), Deathmaze, Gang des Tractions, Mafia, Medici, Seastrike. Jean-Pierre Vincent au (16) 43.42.44.09.
— Vds Cyberpunk neuf vf 180F Hawkmoon + cache 180F, Emp. Gal. (encyclop. 1&2 + 2 livres) valeur 400F vendu 200F. François au (16) 87.52. 52.73.
— Vds Légendes de la Table Ronde + scénarios 1, 2, 3 et 4 pour Rêve de Dragon + INS/MV bas prix. Patrick au (19) 41.39.28.37.00 depuis 17h.
— Vends grande variété de JdR Livres dont... fig et mag. Ecrire à Découture Cyrille - 114 rue R. Salengro - 80480 Saleux.
— Vds Cpt Cosmos, Baston, Cry Havoc, Okinawa, Firepower, nbrx J&S, tout à moitié prix. Stéphane Arguimbau - 7 all. C. Soula - 31400 Toulouse.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 1 rue du colonel Pierre Avia - 75015 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°64 - Parution n°65 septembre. Date limite 15 août.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

**Des centaines d'annonces
3615 CASUS Rubrique PA**

Nous inaugurons une rubrique Inspi-wargame destinée tout particulièrement aux wargameurs, mais dans laquelle tout amateur d'Histoire et de stratégie, quel qu'il soit, devrait pouvoir puiser matière à de passionnantes lectures.

INSPI wargame

La Deuxième Guerre mondiale est une chronologie commentée, année après année. Très bien faite, mais surtout très utile pour réviser un événement précis que l'on aurait du mal à retrouver rapidement dans le fil d'un livre « normal » et linéaire. Tous les principaux événements, qu'ils soient purement militaires, diplomatiques ou politiques, y sont décrits, analysés et commentés en détail au long des 530 pages de ce bon ouvrage de référence, agrémenté de cartes et d'un copieux index. Bombardement allemand sur Coventry, les Américains relèvent les Anglais en Islande, St-Pierre et Miquelon rallient les FFL, Campagne de Tunisie, Arrestation de Jean Moulin, Conférence de Téhéran, Offensive d'hiver soviétique ; autant d'exemples de rubriques intéressantes. (De André Kaspi aux éditions Perrin.)

L'Art du Commandement s'intéresse, comme son titre l'indique, à cette activité si particulière qui consiste à envoyer les hommes à la mort. Quatre grands chefs, issus chacun d'une époque et d'un système social et politique différents y sont étudiés : Alexandre le Grand, Wellington, Grant et Hitler. Outre leurs styles respectifs en matière de stratégie et de tactique (car être stratège, c'est avant tout avoir un style personnel, exactement de la même façon qu'un peintre ou un sculpteur), « Keegan nous fait mesurer combien le masque dont s'affublent les chefs en fonction de l'attente qu'ils perçoivent de la part de leurs mandants ou de leurs subordonnés est aussi important que (leurs) traits de caractère. » Les grands chefs, non contents d'être, à leur façon, de redoutables joueurs d'échecs ou de wargame sont également de fins psychologues, d'habiles manipulateurs et d'excellents comédiens. Voilà une dimension trop souvent oubliée par les historiens professionnels ou amateurs. La politique est décidément partout ! (De John Keegan aux éditions Perrin.)

Stress et prise de décision est un recueil de quatre articles écrits par des psychiatres militaires et civils qui étudient de façon médicale et scientifique les problèmes engendrés par le stress du combat chez les gens de guerre (officiers et soldats) comme chez les civils. La partie consacrée à l'étude du stress chez les décideurs (officiers d'état-major) et les méthodes pour le maîtriser afin de pouvoir se concentrer sur leur tâche – la stratégie – m'a semblé suffisamment intéressante pour être lue avec profit par les joueurs de jeux de diplomatie ou les participants au championnat de France de wargame. (Dossier n° 31, édité par la Fondation pour les Etudes de Défense Nationale, Hôtel national des Invalides, 75007 Paris.)

Sur le même sujet, précipitez-vous sur **La Fin des Héros – folie et psychiatrie dans la guerre moderne**. L'auteur y décrit les dégâts psychiques engendrés chez les combattants par les méthodes modernes de combat, ainsi que l'état des recherches entreprises dans les laboratoires psychiatriques de l'armée américaine pour tenter de remédier à ces problèmes. C'est tout simplement terrifiant. Si vous n'êtes pas encore un pacifiste farouche, dévorez ce livre et revenez me voir. Le titre de cet ouvrage est particulièrement bien trouvé. On sait que la généralisation de l'arme à feu, voilà maintenant cinq siècles, a radicalement bouleversé la notion même de courage guerrier. L'héroïsme classique ne peut guère se concevoir que tant que l'arme blanche reste utilisée. A l'inverse, la vitesse du projectile de l'arme à feu est de toute façon « ingérable » par l'esprit humain. D'où un nouveau courage basé sur la capacité à rester stoïque et quasi amorphe face à la mort qui rôde sur le champ de bataille. Ce mouvement n'a pas cessé de s'amplifier durant les cinq derniers siècles et est en passe de faire un nouveau saut qualitatif car les armements modernes sont plus meurtriers que jamais. Comment un homme sain d'esprit peut-il ne pas devenir fou au milieu d'un tel enfer ? Le soldat de l'avenir sera-t-il un drogué gavé d'amphétamines et/ou d'antidépresseurs ? (De Richard A. Gabriel aux éditions Albin Michel - collection *Jean Montaldo présente*.)

Dans un même ordre d'idées, **The Warrior's edge** fait le point sur le projet *Jedi*. Ce projet, développé par l'armée américaine depuis plusieurs années, vise à l'utilisation de toutes les techniques psychiatriques et psychologiques modernes, ainsi que de la parapsychologie et des techniques mentales asiatiques, au service de la formation des superguerriers du champ de bataille futur. Intrigant et assez cyberpunk. (Publié chez l'éditeur américain William Marrow & Cie, 105 Madison Avenue New-York, NY 10016 U.S.A.)

Un autre domaine commence à être mis à contribution pour aider les stratèges à gérer l'immense complexité du combat moderne : l'histoire militaire. Dans **L'Histoire militaire comme mémoire des systèmes d'aide à la décision**, Jean-Michel Sandeau propose de réhabiliter cette discipline depuis longtemps méprisée, aussi bien par les militaires eux-mêmes que par les historiens universitaires. Les guerres et les batailles du passé pourront servir à constituer des bases de données (ou des méthodes de « raisonnement » dans le cas de l'intelligence artificielle) pour les systèmes informatiques d'aide à la décision, actuellement en développement dans certains laboratoires et destinés aux officiers supérieurs en situation de commandement. Le wargame s'insère tout naturellement dans ce processus. (Dossier n° 33 de la FEDN, voir adresse plus haut.)

Mais au-delà de tous les artifices chimiques ou informatiques, la méthode la plus sûre (mais également la plus difficile et la plus longue à acquérir) pour maîtriser la complexité et l'adversité reste la formation d'une véritable « pensée stratégique ». C'est le thème du n° 49 de la revue **Stratégique** (éditée par la FEDN) qui comprend seize articles d'auteurs différents autour de ce thème quasi philosophique. Citons par exemple : *Penser stratégiquement, Les grands traits de la pensée militaire russe, La pensée stratégique américaine, Stratégie indirecte et guérilla, La dissuasion et le maître de sabre* (qui établit un parallèle entre la doctrine française de dissuasion nucléaire et l'art japonais du sabre, le Kendo). Tous ces ouvrages prouvent qu'une réflexion de fond est en cours et que nous sommes à la veille de connaître une révolution d'ampleur historique dans l'art de la guerre. C'est du moins ce que j'ai la prétention de prophétiser.

Cette pensée stratégique totale qui est, avec des tâtonnements, en train de s'élaborer à notre époque, a l'ambition de ne pas se limiter au seul domaine militaire. Ainsi **L'Intelligence stratégique** établit un fascinant parallèle entre la stratégie militaire, la stratégie des entreprises et les arts martiaux. Il déborde même du cadre étroit de l'affrontement proprement dit pour étudier la théorie de la négociation et le management moderne des entreprises. Lecture fort instructive pour qui aura la curiosité et l'ouverture d'esprit de s'y plonger, car il est bien connu que les plus grandes découvertes et inventions sont souvent le produit de « comparaisons » avec un domaine radicalement étranger à celui considéré au départ. En tout cas, cette étude et son auteur sont régulièrement cités et consultés, aussi bien par les milieux industriels que militaires. Un point noir cependant ; son prix : 593 F ! (De Bernard Nadoulek, étude n° 100 du CEP-Centre de Prospective et d'Evaluation, publiée par Aditech, 96 bd Auguste Blanqui, 75013 Paris ; avec le concours des ministères de l'Industrie, de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur.)

Techniques offensives et guerre économique continue dans cette voie et analyse en termes stratégiques ce gigantesque wargame mondial qu'est la lutte concurrentielle entre les différentes économies nationales ou transnationales pour la conquête des marchés. Intrigant, troublant mais aussi rafraîchissant à lire, avec des yeux de wargameur c'est un véritable « compte rendu de partie »... (De Christian Harbulot, étude n° 131 du CPE, voir l'adresse plus haut.)

Juste un petit mot en passant de **Shakespeare et la guerre**. Ce recueil d'articles est en fait constitué par les actes d'un congrès tenu sur ce thème en 1989. C'est très spécialisé et un brin difficile et il n'y a guère que les fanatiques du grand dramaturge anglais tels que moi qui pourraient être intéressés. Cependant, que ceux que l'histoire médiévale passionne, et tout particulièrement la guerre de Cent Ans, se plongent dans les pièces historiques de Shakespeare, c'est un véritable régal pour diplomates, rôlistes et wargameurs. J'espère que vous avez vu *Henry V*... (Ouvrage collectif publié par les Belles Lettres.)

De la Mer et de sa Stratégie est une bible pour amateurs de wargames navals, et tout particulièrement les grand-stratégiques. Pour la première fois depuis longtemps un auteur de langue française étudie dans le détail les fondements théoriques et pratiques de la stratégie navale. Or, là où cette démarche prend toute son originalité, c'est que cette étude est menée dans une perspective historique et nous transporte à bord des trirèmes grecques, des galères de Louis XIV, des vaisseaux de ligne de Nelson, des cuirassés de l'amiral Jellicoe, comme des sous-marins nucléaires les plus récents. Joueurs de Fleets, Pacific War, Harpoon, Strikes, Flat Top, Pax Britannica ou Empires in Arms, vous *devez* lire ce livre ! (De Philippe Masson, publié chez Tallandier.)

Le monde actuel bouge à une vitesse sans précédent. Tout le monde le répète à l'envie depuis quelques années, mais personne ne sait où il va. Les antagonismes classiques s'estompent. Le confort intellectuel fait de cinquante ans de certitudes est impuissant à saisir cette nouvelle réalité. Pour l'instant tout du moins. Par conséquent, c'est dans de telles périodes que se posent les vrais problèmes, les problèmes de fond, ceux qui engagent l'avenir de l'humanité pour des durées historiques (la « longue durée » chère à l'historien Fernand Braudel). L'ouvrage du général Pierre M. Gallois, **Géopolitique - Les voies de la puissance**, aborde ces problèmes. Il constitue en cela un guide fort utile pour se repérer en notre époque désorientée. Mais c'est également une excellente introduction à cette science (?) nouvelle (? ?) qu'est la géopolitique. Il en étudie la genèse, l'histoire, les écoles (certains diront les « chapelles »), et les grandes orientations de recherche (la géopolitique allemande, géopolitique des mers, armes nouvelles et géopolitique, qu'est-ce qu'une frontière ? etc.). Cet ouvrage théorique (mais non aride !) plaira à tous ceux que les grandes convulsions historiques passionnent, ain-





si qu'aux joueurs de jeux de diplomatie et de wargames grand-stratégiques, bien sûr. Rappelons que le général Gallois est l'un de nos plus grands penseurs stratégiques vivants. Une référence en somme. (Chez Plon.)

Abordons un domaine qui n'a, a priori, rien à voir avec le wargame. Et pourtant, ceux qui avaient été intéressés par mon article paru dans CB n° 47 (*Enseigner grâce au wargame*) et souhaitent creuser ce sujet trouveront de très utiles idées et conseils dans plusieurs livres : **Les méthodes pédagogiques dans l'enseignement supérieur** de Annie Bureaud ainsi que trois ouvrages de Julius E. Eitington (**Faire participer l'apprenant** ; **Savoir travailler en groupe** ; et surtout **Utiliser les techniques actives en formation** où deux copieux chapitres sont consacrés respectivement aux jeux de rôle et aux simulations. Ces petits trésors font le point sur cette autre révolution qui bouleverse le monde de la pédagogie. Là encore, le wargame (et tous les jeux de simulation) s'insère à mon sens pleinement dans cette tendance. Si vous êtes enseignant et joueur et que vous souhaitez utiliser votre hobby dans le cadre de vos activités professionnelles, vous trouverez là matière à réflexion. Ces livres (un peu chers) sont très pragmatiques car chaque chapitre théorique (tout à fait simple et abordable) est accompagné d'exercices et de documents divers. (Aux éditions d'Organisation.)

Terminons par la présentation d'une collection éditée par Socomer : **Les Grandes batailles de l'Histoire**. Ces brochures paraissent depuis deux ans et nombre d'entre vous doivent déjà les connaître et les apprécier. Les autres gagneront à les découvrir pour se constituer une bonne culture de base en histoire militaire. Les thèmes traités et les périodes historiques qu'ils recouvrent sont très vastes. La revue *L'Histoire* a dit fort justement de cette collection qu'elle « renouvelait heureusement l'histoire populaire ». Les éditions Socomer ne sont pas étrangères au monde du jeu de simulation ; rappelons qu'elles ont publié notre défunt confrère Graal ainsi que deux wargames napoléoniens : *Auerstadt* et *Hanau*. Autant dire que ces brochures ont été éditées à l'attention des wargameurs. Jetons un coup d'œil aux titres déjà parus :

— ***Camerone 1863*** retrace le célèbre combat, totalement chevaleresque et désespéré, mené par une poignée de légionnaires français face à plusieurs milliers de Mexicains lors de la désastreuse expédition du Mexique commanditée par Napoléon III. Un véritable scénario de film hollywoodien !

— ***Auerstadt 1806*** (sorti en même temps que le wargame du même nom) retrace cette bataille livrée victorieusement par Davout alors que, le même jour et un peu plus loin, Napoléon écrasait les Prussiens à Iéna.

— ***Le siège de Constantinople 1453***, lorsque les Turcs s'emparèrent de la ville. Le dernier reste de l'Empire byzantin, et par-delà ce dernier, l'Empire romain, disparaissait définitivement. Une des dates les plus importantes de l'histoire de l'humanité et qu'on donne généralement pour marquer la fin du Moyen Âge et le début des temps modernes.

— ***Arbèles, 331 av. J.-C.*** La plus grande bataille d'Alexandre le Grand, la plus belle, la plus glorieuse, la plus tragique aussi, celle au cours de laquelle Darius perdit définitivement son empire. Iconographie superbe, texte de qualité, schémas très clairs et présence de nombreux détails (équipement, habillement, ordres de bataille, tactiques) raviront les figurinistes et devraient inciter les autres à se lancer dans cette forme de wargame. Et tous ceux qui ont adoré *Raphia et les Diadoques* et se sont pris de passion pour la période hellénistique devraient apprécier ce livre.

— ***Koursk 1943***. C'était la plus grande bataille de chars de l'histoire jusqu'à ce qu'elle soit détrônée par celle du Golan entre Syriens et Israéliens en 1973. Beaucoup d'historiens pensent qu'elle fut l'un des deux ou trois tournants de la Seconde Guerre mondiale. Après Koursk en effet, l'armée allemande ne fut plus que l'ombre de ce qu'elle avait été. Les Soviétiques lui avaient tendu là un de ces gigantesques « pièges stratégiques » dont ils avaient le secret. Un seul reproche à cette brochure : le manque dramatique de cartes (les rares qui s'y trouvent sont loin d'être claires), pourtant nécessaires pour bien saisir toute la complexité de ce formidable affrontement.

— ***Port-Arthur 1904***. Une des deux batailles décisives de la guerre russo-japonaise de 1904-1905 qui vit la Russie se faire écraser et le Japon émerger comme puissance mondiale. On a là une étonnante leçon sur les méthodes stratégiques japonaises. Tous les cadres et chefs d'entreprise actuels devraient lire et méditer ce livre...

— ***Hanau 1813*** ; correspond également au wargame du même nom, sur cette obscure bataille de la campagne d'Allemagne de 1813. Du « napoléonien » pur et dur.

— ***Crécy 1346***. Cette première grande bataille de la guerre de Cent Ans fut également une des plus grandes défaites de notre histoire. La chevalerie française paya très cher son incommensurable crétinisme tactique et les archers anglais établirent pour longtemps leur réputation. A la lecture, on est successivement consterné puis furieux devant un tel étalage de nullité de la part des Français, « qualité » dont nous fîmes d'ailleurs preuve en plusieurs occasions...

— ***Salamine*** et les guerres médiques nous entraîne dans la Grèce du Ve siècle av. J.-C. lorsque les cités grecques coalisées luttèrent victorieusement pour sauvegarder leur indépendance face aux conquérants perses. Salamine fut la première grande bataille navale de l'histoire et est encore étudiée de nos jours, en particulier par les mathématiciens experts en théorie des jeux !

— ***La fin du Bismarck, 1941***. Tout le monde a vu le film consacré à cette épopée navale moderne. Une passionnante leçon de tactique navale, écrite par Paul Bois, le créateur d'Amirauté.

— ***Friedland 1807***. La première « grande » et célèbre bataille napoléonienne à être traitée dans cette collection. Pour la première fois, l'Empereur affrontait la Russie... A lire en parallèle avec la pratique de l'excellent wargame de Jeux Descartes.

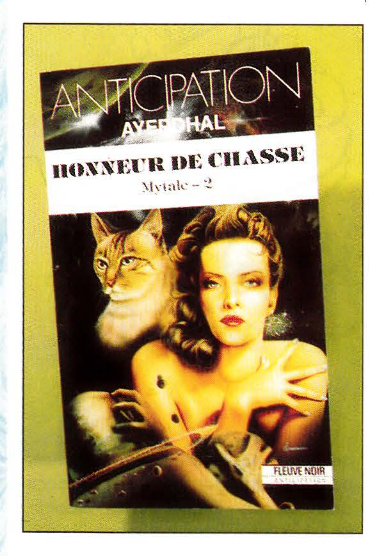
— ***Lépante 1571***. Un autre tournant de l'histoire de l'humanité. Cette bataille navale gagnée par une coalition chrétienne de Génois, de Vénitiens, de Papistes et d'Espagnols marqua le coup d'arrêt définitif à l'expansion turque. Le monde musulman, aujourd'hui en pleines convulsions, entama alors un déclin dont il ne s'est jamais vraiment remis. Cette brochure est l'une des meilleures de la collection. On a là un travail quasi universitaire qui étudie en détail les tactiques et l'architecture navale de l'époque, la bataille proprement dite, mais aussi le contexte politique et stratégique. Un régal !

Les prochains volumes seront consacrés à Gettysburg (1863 – guerre de Sécession), Dien-Bien Phu (sans commentaires...), Marignan (1515 ! François Ier contre les Suisses en Italie), la bataille de la Marne (1914 et... les taxis !) et les Champs catalauniques (les Romains battent les Huns d'Attila).

Laurent Henninger



romans



SF française

Qu'on se le dise : la SF française, c'est avant tout le Fleuve Noir – soient environ 1650 titres publiés en 40 ans. Il y a eu de tout, dans la vénérable collection *Anticipation*, du bon comme du mauvais, et s'il est vrai qu'à certaines époques, c'était la médiocrité qui prévalait, aujourd'hui, ce serait plutôt la qualité. Depuis trois ans, *Anticipation* a fait peau neuve. Des illustrations originales ont remplacé les couvertures américaines qui, souvent, n'avaient aucun rapport avec le livre qu'elles représentaient, et une flopée de nouveaux auteurs sont apparus, prêts à prendre la relève des Grands Anciens disparus.
Ayerdhal est l'un d'eux. Je vous avais parlé l'année dernière de son premier roman, *La Bohême et l'ivraie*, surprenante tétralogie faisant la part belle aux pouvoirs psychiques. Si vous ne vous l'aviez pas lu à l'époque, je vous conseille de vous ruer sur **Mytale**, la nouvelle trilogie de cet auteur prometteur. Seule survivante d'une expédition terrienne envoyée sur Mytale, un monde coupé depuis des millénaires de l'Homéocratie, Audh va découvrir une planète fascinante, où l'Homme en proie à des mutations incessantes a créé une société difficilement compréhensible. Prise en charge par un ille – l'une des « catégories humaines » de Mytale –, la jeune femme doit cacher son origine terrienne tandis qu'elle voyage, en quête du secret de ce monde. Il est ardu de résumer un tel livre, où la profusion quelque peu « vancienne » de détails s'allie à un sens très aigu des rapports sociaux. Certes, Ayerdhal s'attarde parfois un peu trop, son style s'alourdit alors et l'attention du lecteur tombe un peu, mais ce défaut est déjà moins présent que dans *La Bohême et l'ivraie*, et gageons qu'il finira par disparaître. Le MJ retiendra avant tout un décor tout planté pour une aventure haute en couleurs et une structure sociale hautement originale, quoique peu évidente à masteriser.
Autre jeune auteur, Félix Chapel, qui nous livre enfin **Les fêtes de Hrampa**, le dernier volet de sa série *L'oiseau de foudre*. Pour ceux qui n'auraient pas lu les précédents, disons qu'un jeune cadet de l'espace envoyé sur Aucella découvre une conspiration visant à abattre l'empereur des Alagrandis, les indigènes de la planète, et qu'en compagnie de personnages folkloriques – dont Facile, le pitt au mauvais caractère, est certainement le plus attachant –, il tente de rejoindre Canthor pour empêcher l'attentat. En fait, on s'en doutait depuis un moment, c'est un peu plus compliqué que ça, et ni les bons, ni les méchants ne sont forcément ceux que l'on croyait... Canthor offre de bons décors, l'ossature de la série permettrait de faire plusieurs bons scénarios, et le tout s'avère d'une lecture agréable. Que demander de plus ?
Après *Désirs cruels*, de Michel Pagel, paru il y a un an et demi, deux nouveaux recueils de nouvelles viennent de s'inscrire le même mois au catalogue de la collection. On me permettra de passer sur **Chroniques du désespoir**, puisque j'en suis l'auteur. **Le voyageur solitaire**, de Jean-Marc Ligny, se situe dans l'univers d'Oap Tão, mais pas forcément à la même époque. Poursuivant son histoire du futur – un concept qui revient à la mode ces derniers temps –, il en comble en quelque sorte les trous, à l'aide de nouvelles tour à tour poétiques, ironiques, mordantes et tendres. Du space opera de qualité qui ravira les amateurs, emballé sous une splendide couverture de Mandy.
Avec **La guerre en ce jardin**, Richard Canal revient au Fleuve Noir après un détour par J'Ai Lu qui lui a valu de rencontrer un public différent. Cette fois-ci, pas de gadgets cyberpunks ni de chien bavard. Le sujet est sérieux. Grave, même, puisqu'il s'agit de la guerre. Une guerre sale, brumeuse, vaseuse. Un Vietnam extraterrestre. La couverture de Sanahujas, à cet égard, rend parfaitement l'ambiance morne et désespérée du roman, que viennent traverser quelques scènes fulgurantes. Car un peuple extraterrestre primitif est pris dans cette guerre, et ce n'est qu'en vivant avec lui, en observant ses rites et ses coutumes, qu'un soldat porté disparu découvrira... Là encore, de quoi scénariser à tour de bras.
Huitième tome du *Monde de la Terre Creuse*, **L'homme du Sid** n'est qu'un volume de transition vers ce qui semble être la fin de la série. Un siècle a passé depuis le titre précédent ; il ne reste que quarante-quatre ans avant le retour du Premier... Visiblement, Alain Paris ne cesse de penser aux joueurs lorsqu'il écrit ; les détails « réalistes » abondent, venant sans doute compléter le jeu basé sur cet univers. Vous voyez où je veux en venir ?
Quittons à présent le Fleuve Noir pour les sympathiques éditions de l'Aurore, qui viennent de publier le treizième titre – non numéroté ; superstition ? – de leur collection *Futurs*. Plus grand que les volumes précédents, **L'arche des rêveurs** est un curieux livre, qui démarre fort bien et finit d'une manière brouillonne. Francis Valéry, dont c'est le premier roman publié, a visiblement un peu de mal à tenir la longueur, et ses mutants, sur qui repose une bonne partie de l'histoire, ne sont guère convaincants. De plus, on sent par trop les influences, les modèles encore insuffisamment sublimés. Au bout du compte, *L'arche des rêveurs* est un livre à mon sens inabouti, mais d'une lecture agréable. *(L'Aurore « Futurs », 69 F.)*
Signalons pour terminer ce chapitre indigène la réédition chez J'Ai Lu d'un des meilleurs romans de Philippe Curval, **La face cachée du désir**. Une planète mystérieuse, des extraterrestres énigmatiques, un thème vertigineux – ne le manquez sous aucun prétexte.

Résultats

Le **Prix Cosmos 2000** a été décerné à David Eddings pour *La Belgariade*, dont trois tomes sont déjà parus chez Presses Pocket. Et c'est également David Eddings, avec le même titre, qui a remporté le **Prix Julia Verlanger**, remis au meilleur livre de fantasy publié en France dans l'année.

Fantasy en grand format

Dans l'œuvre d'Ursula Le Guin, en général considérée comme aride et d'un accès quelque peu difficile, la trilogie consacrée à *Terremer* avait tout d'un bain de fraîcheur et de simplicité. La parution d'un quatrième volume, **Tehanu**, a poussé Gérard Klein à rééditer les trois premiers titres sous la couverture dorée de la série « Classiques » d'*Ailleurs & Demain*. Quant à *Tehanu*, il ne risque pas de décevoir ceux qui ont aimé ses prédécesseurs, ni les fans de fantasy tout court, qui y trouveront amplement leur compte de sorciers, de dragons et de coutumes pseudo-médiévales. L'univers de Terremer est suffisamment riche pour que ce dernier livre ne risque pas de sembler fade, bien au contraire ! *(Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)*
Un mot encore, au sujet de **Fendragon** de Barbara Hambly. De la fantasy sans prétention, bien écrite, bien traduite, une aventure rondement menée, des personnages sympathiques et attachants, de l'humour, un sens très aigu de l'escalade dramatique – tous les ingrédients sont réunis pour votre plaisir. Je conseille ce titre tout particulièrement à ceux qui éprouvent une passion dévorante pour la mythologie celtique. *(Presses de la Cité.)*

Roland C. Wagner

FANZINES

• Dans le n° 84 de **Yellow Submarine**, de nombreuses critiques de livres – dont certains non encore traduits, avis aux anglophones ! –, un long article intitulé *Écriture et SF*, par l'écrivain et critique belge Dominique Warfa, des infos en pagaille et, pour ceux qui trouveraient que je ne parle pas suffisamment de fanzines, un compte rendu très complet des dernières parutions faniques. Fin août, *Yellow Submarine* publiera, en association avec *Manticora*, un numéro de 80 pages entièrement consacré à la fantasy moderne, que je vous recommande tout particulièrement. *(André-François Ruaud, 245 rue Paul Bert, 69003 Lyon. 100 F pour 8 n^os^.)*
• **KBN** – derrière ces initiales, celles de *Klaatu barado nikto*, célèbre phrase du non moins célèbre film *Le jour où la Terre s'arrêta*, se dissimule un fort sobre fanzine de 80 pages, composé sur Macintosh, maquette impression laser, qui se veut « la revue du Nouvel Âge de la SF ». Au sommaire du n° 1, côté articles, SF et humour, notes sur *Le détourneur* de Philip K. Dick, la naissance de la SF campbellienne, approche du rejet « a priori » de la SF, et diverses chroniques réflexives ou informatives. KBN publie également les textes lauréats du concours d'écriture de la convention de Thionville (1990) : inattendu et saugrenu. Ne ratez pas cette excellente publication, dont le n° 2 sera paru quand vous lirez ces lignes. Ne ratez pas non plus sa grande sœur, **Miniature**, qui en est à son n° 5 et se consacre essentiellement à la nouvelle francophone. Il y a derrière ces deux revues l'expérience de quinze années de fandom et de petite édition. *(F. Pinsard, 11 rue des Vignerons, 33800 Bordeaux. KBN : 40 F. Miniature : 120 F pour 4 nos.)*
• Encore plus luxueux mais moins prestigieux, voici **Sens Fiction**. Tandis que *KBN*, *Miniature* et *Yellow Submarine* sont des produits typiques du fandom SF pur et dur, *Sens Fiction* viendrait plutôt du domaine des JdR. Grand format, composé, imprimé en offset – alors que les précédents l'étaient en photocopie –, c'est là un très bel objet au prix fort modique. Quant au contenu, vous trouverez dans le n° 4 une quinzaine de pages consacrées au jeu, un dossier sur la japanimation, huit pages de critiques et deux nouvelles. Seules les BD font tache ; n'y aurait-il pas moyen de faire appel à de bons dessinateurs ? *(2 allée du Capitole, 45430 Crécy. 60 F pour 3 nos.)*



BD

Trop c'est trop !

Ce mois-ci, les éditeurs de BD se sont donnés le mot ! Rien que pour m'empêcher de classer les titres par époque, ou par genre, de façon claire et accessible (comme à mon habitude, merci), ils en ont fait dans tous les sens... Alors, bon ! Je vous le fais en vrac... mais un peu géographique tout de même.

Les parfums de l'Orient

Subtil mélange de magie, de rêve et de réalité, **Rouge de Chine**, mon chouchou du bimestre, vous donnera l'occasion d'entraîner un joueur, deux au plus, dans les méandres de Chengshi Long, la Ville Dragon. Ce port du nord-est de la Chine ne tardera pas à être le siège de sévères affrontements entre Occident et Orient, entre Histoire et Légende... Avec Chill ou AdC. Si vous préférez vous adresser à plusieurs personnages, en quête de fortune et de renommée, inspirez-vous de **Barry Lan**. C'est l'histoire classique d'une expédition dans les froids extrêmes des hauts-plateaux de l'Ouzbékistan, juste au-delà de Samarkand, la ville mythique. Un ou deux archéologues, leur guide et quelques assistants partiront à la recherche du tombeau fabuleux de Koulan, souveraine généreuse d'un royaume oublié, sur les règles du jeu que vous préférez, n'importe quand entre la fin du XIXe siècle et aujourd'hui. Conjugué au futur humoristique, le Japon nous donne **Les Tortues Ninja**, même si leur histoire se déroule en plein New York. Ces héros masqués nous dévoilent leur origine (made in Japan), et ce n'est pas triste, surtout si TMNT vous interpelle. En ce qui concerne les grands classiques, **La ballade de Mizu** réunit tous les ingrédients, amour, honneur, combats sanglants et autres, pour imaginer à Bushido, Oriental Adventures ou GURPS Japan, une superbe aventure en solo.

A propos de NewYork !

C'est sûr que la Grosse Pomme™ est une source infinie d'idées farfelues pour auteurs de BD, et pour MJ aussi, de ce fait. Cela peut commencer très cool et finir en horreur absolue, comme dans **Carnivores**. Le métro de New York y devient le théâtre d'étonnantes transformations et un complot mondial est en route. Recommandé pour Chill, ou AdC (sans Cthulhu, mais avec « indicibilité »). Quant à **Prédator**, n'importe quel univers de jeu peut servir de cadre



à cette sale histoire de chasse à l'homme, pourvu qu'un baroudeur musclé et armé jusqu'aux dents puisse y exister, aujourd'hui ou dans un futur proche. Ses deux tomes constituent une histoire complète, sans rapport avec le film du même nom. Même lieu et même époque, nous retrouvons **Nick Fury** et l'histoire (complète) de sa lutte fratricide contre le S.H.I.E.L.D. Ce n'est pas un super-héros au sens strict du terme, même s'il est un peu immortel sur les bords, et ses aventures peuvent servir de base à bon nombre de scénarios, pour héros musclés format Schwarzou.
New York mène tout droit au reste des U.S.A., allons-y donc. En premier, et dans la série (à la mode...) « les Indiens n'étaient pas que mauvais », on trouve **Mac Coy**, un vieux de la vieille à qui on ne la fait plus ! Si un jour un JdR existe sur ce thème, empressez-vous de vous procurer toute la collection. Ces grandes plaines désolées peuvent aussi être le cadre d'aventures contemporaines. **Traces de pneus** en est la preuve (mort) vivante. MV/INS, Prédateurs ou encore Chill peuvent servir de support aux quelques courtes histoires au scénario superbe que contient cet album plein d'humour et de sang frais. Pour ne rien vous cacher, c'est le vice-chouchou du bimestre, c'est dire si c'est bon !

Des bulles dans l'espace

Le Surfer d'Argent est de retour, et heureusement... Il va, une fois encore, sauver l'univers impuissant des attaques sanguinaires des Prédateurs. Cette race n'a rien trouvé de mieux comme source d'énergie, que d'utiliser (contre leur gré) l'esprit des humanoïdes de toutes sortes ; il fallait faire cesser ce scandale... Profitons de l'occasion pour décerner une mention toute spéciale à Semic France, traducteur-éditeur du Surfer, de Nick Fury et de toute la gamme Marvel, qui maintient un rythme de parution effréné. A propos de prédateurs, que pensez-vous des **Aliens** ? Détenus par un militaire fou aux espoirs insensés de reconquête de la Terre, ils sont au centre de cette histoire. Pour conduire vos joueurs favoris à la limite de l'horreur spatiale (et pour sauver ce qu'il reste du monde, of course), c'est Ripley qu'il vous faut ! A lire, avant d'aller le voir au cinéma sous peu.

Dans la série « séries », je ne saurais trop vous en conseiller deux, tout particulièrement. D'une part **Alef-Thau**, le héros en kit, arrive enfin à la fin du premier cycle de ses aventures et il est entier. Même si l'ensemble de la série n'est pas toujours utilisable, les idées le sont souvent, dans tout univers de jeu (SF, médiéval-fantastique). Et d'autre part Axel Munshine, **Le vagabond des limbes**, l'archétype de l'antihéros. Certes, cette série est une réédition (en grand et avec des données inédites sur les mondes où évolue Axel), mais que voulez-vous, tout est bon là-dedans, pas un centimètre carré de planche à jeter, alors... C'est une source inépuisable d'idées, pour des spatio-aventuriers voyageurs...

Retour au vieux continent et aux classiques

Quelque part en Suisse pour commencer, dans les montagnes, se joue la destinée de plusieurs jeunes gens. **Les Héritiers**, simple problème d'argent au départ, s'ouvre de façon surprenante sur le fantastique. Et puis surtout, que font cette magicienne et son dragon dans un parking ? Chill ou MV/INS, encore eux, pourraient rendre cette atmosphère. Quelques siècles auparavant, les dragons et les chimères étaient choses communes. Se perdre dans la forêt ou les marais était le plus sûr moyen de se trouver confronté à toutes sortes d'êtres étranges. **Les griffes du marais** est une nouvelle série où vous pourrez puiser largement, si AD&D, WHJRF, RdD ou tout autre jeu de ce type vous passionne. Il en est de même pour **Thorgal**, pauvre héros nordique forcé à quitter pour un temps ses amis, sa femme et ses enfants. Il semble que son destin soit d'être harcelé sans cesse par des créatures venues de l'Autre Côté...

L'ailleurs et l'imaginaire

Difficile de classer ces albums... L'un se déroule au Québec (**Cœur brûlé**), et il est la suite d'une série se passant à Paris au XVIIe siècle. Germain Grandpin, compagnon d'armes de l'Épervier, le justicier masqué, vous permettra d'entraîner vos aventuriers (sur Les Trois Mousquetaires, par exemple), hors des sentiers battus et de les faire voyager très loin. Indiens, Anglais, jésuites, rien ne manque au tableau. L'autre vous servira sûrement pour le (prochainement sur vos écrans) Simulacres - Capitaine Vaudou. **Jean le Long**, pirate au-dessus de la moyenne, est confronté aux Espagnols, aux autres pirates, aux autochtones de tout poil et aux cochons sauvages... C'est plein d'humour et d'Aventure, et c'est aux Caraïbes. Et pour finir, l'Imaginaire, le vrai, celui qui nous transporte à Nehwon. Cette mise en BD du **Cycle des Epées**, vous donnera l'occasion de mieux réaliser ce que des magiciens puissants, comme Sheelba ou Nigauble, sont capables de faire. Le tout est abondamment émaillé de descriptions et d'objets magiques directement utilisables dans vos jeux (AD &D en premier) favoris.

André Foussat

Des BD et des hommes

- **Rouge de Chine**, T1-*Ville Dragon*.Robin. Delcourt.
- **Barry Lan**, *Vous veillerez sur mon sommeil*. J. et R. Rahir. Glénat.
- **Les tortues Ninja**, T1-*L'origine*. Eastman et Laird. Comics U.S.A.
- **Le vent des dieux**, T5-*La ballade de Mizu*. Cothias et Adamov. Glénat.
- **Carnivores**, T1-*Terry*. Wacquet et Herenguel. Zenda.
- **Prédator**, T1 et T2. Verheiden et Warner. Zenda.
- **Nick Fury vs S.H.I.E.L.D.** Harras, Neary, De Mulder et Jaye. Semic.
- **Mac Coy**, T21-*Terreur apache*. Gourmelen et Palacios. Dargaud.
- **Traces de pneus**. Puech et Ruffner. Comics U.S.A.
- **Silver Surfer**, *Les prédateurs*. Lee et Pollard. Semic.
- **Aliens**, T2-Verheiden et Beauvais. Zenda.
- **Les aventures d'Alef-Thau**, T6-*L'homme sans réalité*. Jodorowsky et Arno. Les Humanoïdes Associés.
- **Le vagabond des limbes**, T9 à T12, nouvelle édition. Godard et Ribera. Vaisseau d'argent.
- **Les héritiers**, T2-*Dans les brumes du lac*. G.E. Ranne et Juscezak. Vents d'Ouest.
- **Les griffes du marais**, T1-*Le raborne* et T2-*Annaëlle*. Amblevert et Corbeyran. Vents d'Ouest.
- **Thorgal**, T17-*La gardienne des clés*. Rosinski et Van Hamme. Lombard.
- **Cœur brûlé**, T1-*Le chemin-qui-marche*. Cothias et Dethorey. Glénat.
- **Jean le Long**, T2-*Le lac des émeraudes*. Ortiz et Segura. Vaisseau d'argent.
- **Le cycle des Épées**, T3-*Le prix de l'oubli*. Leiber, Chaykin et Mignola. Zenda.

INSPI universalis







Autres Inspis

Musique

Je ne sais pas si vous êtes allé voir le film (vous auriez dû, il est absolument prodigieux !), mais précipitez-vous sur la musique d'**Henry V** (EMI). C'est exactement le genre de fond sonore qui peut faire toute la différence entre « une bonne soirée de jeu » et « un souvenir mémorable », pour peu que le MJ l'utilise intelligemment (et dieu sait qu'avec des monuments comme *Azincourt* ou *non nobis*, il peut s'en donner à cœur joie !).

Zines

Une adresse qu'il faut noter une fois pour toutes, c'est celle des éditions *Mag Comix* (10 rue Jean-Baptiste Baudin 21000 Dijon). Elles ne publient pas moins de six zines, sur des sujets variés. Parmi ceux-ci, la **Lettre de Baker Street** (indispensable à tout holmesien qui se respecte !) et **666** (du fantastique, avec peut-être bien un ou deux futurs phares du genre). Sans parler de leurs « uniques », comme *Rêves Maudits*, un album de BD artisanal, signé Philef.

Le Moyen Âge sous toutes ses coutures

Avec en ouverture un petit survol pas trop indigeste des mille ans d'Histoire que l'on regroupe sous le terme Moyen Âge : **Des Barbares à la Renaissance** (Hachette Université). En 300 pages, le MJ curieux trouvera tous les éléments de documentation indispensables, plus une bibliographie fort bien faite.

Vous trouvez l'Histoire aride ? Soit, faisons une petite plongée dans l'imaginaire, en commençant comme il se doit par les Chevaliers de la Table ronde, dans la version très personnelle de René Barjavel : **L'Enchanteur** (Folio). Tout en étant globalement fidèle à la légende arthurienne, Barjavel se permet quelques variations spectaculaires autour du personnage de Merlin et de son père le Diable. Magnifiquement écrit, extrêmement prenant... Bref, chaudement recommandé.

Autre légende archiconnue, celle de **Tristan** (Folio). On y trouve plus que la dose réglementaire de géants à trucider, de félons à châtier, de belles demoiselles devant qui mourir d'amour et ainsi de suite. Avec une base comme celle-là, même le moins doué des MJ peut construire un scénario qui tiendra debout.

Quittons le registre du roman courtois pour l'épopée avec **La chanson de Roland** (Livre de Poche et 10/18). Ici, plus question de grands sentiments, de voeux et de tournois : on s'étripe et on extermine les païens à grands coups d'épée, dans la joie et la bonne humeur. On y trouvera assez peu d'éléments à reprendre directement (à moins d'être amateur de scènes de bataille), mais *La chanson*... n'en est pas moins un regard intéressant sur les mentalités médiévales : il s'en dégage une remarquable méconnaissance de l'adversaire (ah, les prières des Sarrasins à Appolon !) systématiquement présenté comme une bande de malfaisants irrécupérables. Dans le **Roland occitan** (10/ 18), version méridionale et donc plus civilisée, ces traits s'estompent légèrement...

Par contraste, **La chanson de la croisade albigeoise** (Livre de Poche/lettres gothiques) ressemble à un reportage. Ecrite « à chaud » par deux chroniqueurs de l'époque, elle présente les faits et gestes des principaux acteurs de la croisade anticathare de 1208 à 1219. Evidemment, c'est un compte rendu partial, mais il reste fascinant... Pas facile à exploiter tel quel, mais plein de personnages et de comportements qu'il suffira de décalquer...

En revanche, les **Contes de Cantorbéry** de Chaucer (10/18) ne sont pas inutilisables en tant que matière scénaristique. Mais ces histoires courtes, écrites au XIVe siècle, sont autant de « récits d'auberge » que le MJ ou les joueurs peuvent exploiter pour mettre un peu d'ambiance...

Retournons dans l'Histoire, avec les **Chroniques de Froissart**. Récit de la première moitié de la guerre de Cent Ans par un diplomate de l'époque, les *Chroniques*... traitent aussi des autres affaires européennes. Même dans la version considérablement abrégée du Livre de Poche, cela reste une abondante source d'anecdotes et de situations... sans parler des copieux commentaires et éclaircissements de l'adaptateur.

Commençant juste à l'époque où les *Chroniques*... s'achèvent, le **Journal d'un Bourgeois de Paris** (Livre de Poche) couvre les cinquante années suivantes, d'un point de vue infiniment plus terre-à-terre. Cela laisse une impression bizarre de lire, au milieu de longs développements sur la hausse des prix et les mauvaises récoltes, des petits notes sur « la sorcière qui se fait appeler Jeanne, qui vient de reprendre Orléans... » Quant à l'évolution politique de l'auteur, d'abord ouvertement pro-anglais et qui glisse progressivement du côté des vainqueurs, elle est franchement comique.

Enfin, pour en finir avec le XVe siècle, jetons un œil au **Louis XI** de Georges Bordonove (Marabout). La vie et l'action d'un de nos rois les plus intelligents (et sans doute le plus rusé) détaillées de façon vivante et claire. Utile pour apprendre comment exploiter les faiblesses de ses adversaires pour se sortir de situations désespérées et vaincre plus puissant que soi... A noter : cet ouvrage fait partie d'une série : *Les Rois qui ont fait la France.* S'ils sont tous de cette qualité (et je n'ai aucune raison d'en douter), c'est une mine d'or ! (dont je vous reparlerai sans doute...)

Quelques siècles plus tard...

L'indispensable roman de cape et d'épée du bimestre : **Le Bossu**, de Paul Féval père et fils (Omnibus). Plus de mille pages, trente ans d'aventures comme on n'en écrit plus aujourd'hui, avec des duels, des enlèvements, des trahisons et les coulisses politico-financières de la Régence. Tout cela est si parfaitement exploitable qu'on s'étonne presque de ne pas avoir les caractéristiques des protagonistes en fin de chapitre. C'est curieux, tous ces braves feuilletonistes du début du siècle écrivaient sans le savoir pour les rôlistes du presque IIIe millénaire !

La série **La vie privée des hommes** (Hachette Jeunesse) est la base documentaire idéale pour les MJ paresseux ou désireux d'essayer des périodes historiques nouvelles sans devoir ingurgiter des tonnes de documentation aride. Dans ces grands albums, on trouve de nombreuses illustrations de scènes de vie quotidienne (le rêve pour les MJ à qui les descriptions posent des problèmes !) et de petits articles fort bien faits... De plus, la variété des civilisations et des époques traitées (je vous conseille particulièrement *Au temps des mousquetaires*) est largement suffisante pour que tout le monde trouve chaussure à son pied.

Un peu de dépaysement...

Première excursion : l'Orient, avec **Istambul et la civilisation ottomane** de Bernard Lewis (Presses Pocket). L'Empire turc, son histoire avant et après la conquête de Constantinople. Surtout intéressant pour la présentation du palais des sultans, son organisation, ses courtisans, ses vizirs et ses complots... Mais il ne se limite pas à cela. Utilisé en conjonction avec un quelconque guide touristique d'Istambul, il devrait suffire pour écrire un ou deux bons scénarios historiques... Pourquoi pas pour un Trois Mousquetaires exotique ?

Raspoutine, une tragédie russe de Yves Ternon (Complexes) sera notre deuxième arrêt. Sur fond de décadence des Romanov, le parcours d'un aventurier qui, sans être le mage inquiétant ou l'évadé de l'enfer souvent décrit, n'en est pas moins un possible PNJ absolument prodigieux (pour Cthulhu, Chill ou Maléfices). Et puis, on y trouve des situations qui, mises dans un scénario, soulèveraient l'incrédulité des joueurs (sur le thème : « c'est beaucoup trop gros »). L'assassinat de Raspoutine par une bande d'incompétents maladroits, par exemple...

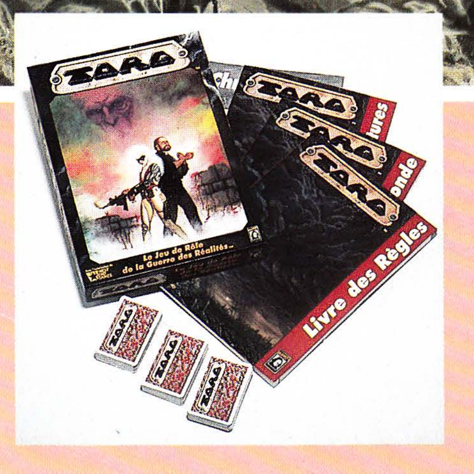
Tristan Lhomme

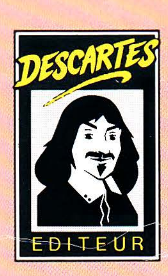
Aujourd'hui, demain, la semaine prochaine...
La fin de nos certitudes.

TORG™

LA GUERRE DES REALITES ™

JAQUAYS





sous licence de



® TM & © 1990 WEST END GAMES (WEG). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de WEG.